ATARI magazin

6 Juli/August '92 2. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer



Die WASEO Desinger Disk

Oldies but Goldies
Alternate Reality The City und The Dungeon

Im Test
Diskmaster

Bericht
Stereobluster für den Atari

News für die XL/XE
Player's Dream 3, Library Disk 2
VidigPaint

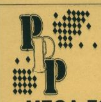
Games
Mission Zircon, Paradise Part 1

PD-Ecke: Neue Highlights

Serien
Listing: Vier gewinnt

Jetzt noch mehr
Tips & Tricks, Games Guide, Kommunikationsecke

Produktinformationen
Quick magazin 12, Disk-Line 17, Xformer und vieles mehr



Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standardfonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega-Font-Texter. Das Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop - Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei! Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich. Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts, Konver-tierprogramme in Turbo-Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bildern eindrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182 DM29,80

DIE SUPER UTILITY-DISK

Eine Diskette, die für jeden Programmierer, Spieler und Anwender gleichermaßen interessant ist! Hier sind eine Menge nützlicher und interessanter Hilfsprogramme vereint: Macroassembler, Disassembler, RAMDisk-Installierer (für 64k), DL-Designer zum Erstellen eigener Display-Lists (generiert auch ein Basic-Programm zur Übernahme in eigene Programme), Mini-Diskettenmonitor zum Verändern/Absuchen/Kopieren der Diskettensektoren, Basic-Boot-Generator, der aus einer Basic-Datei ein Bootprogramm macht (kein DOS mehr nötig!), CIO zum blitzschnellen Laden und Speichern von Datendateien in Basic, BF-Master zum Installieren eines Binärfileladers ohne Speicherplatzverlust auf der Diskette, Binconverter zum Kopieren eines Kassettenbootprogrammes in eine Disketten-Binärdatei, Copy 1040 zum Sektorkopieren, Dshift (ersetzt den MOVE-Befehl im normalen ATARI-Basic), Longcopy für Kopien von Kassette auf Diskette, Fractals als Beispiel für die Programmierung von Fraktalen im normalen Basic und Basic-Optimierer zum "frisieren" von Basic-Programmen. Außerdem DIR und FORMAT, die mit "Enter" eingeladen werden und gleich anschließend ihre Funktion, nach der sie benannt sind, ausführen. Als Bonus gibt's noch ein paar Sample-Beispiele und das Spiel LETS FROG in 3D, das "Frogger" nachempfunden ist. Es ist also bestimmt für jeden etwas dabei! Mit ausführlicher schriftlicher Bedienungsanleitung.

Best.-Nr. AT 116 DM 19,90

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

Die Außerirdischen

Für alle Adventure-Freaks, oder die es erst werden wollen, ist dies nach langer Zeit des Wartens wieder eine große Herausforderung. Kurz zur Story, ohne natürlich viel zu verraten: Nur Sie können die Menschheit vor den Außerirdischen retten. Dazu ist es aber notwendig, die Zeitmaschine, die schon etwas verstaubt in der Garage steht, wieder flott zu machen. Begeben Sie sich in die Zukunft und in die Vergangenheit. Kommen Sie hinter das Geheimnis der Außerirdischen. Die Reise führt Sie in das Jahr 1200 zu den Pyramiden, in die Jahre 1876/78 in den wilden Westen, in das Jahr 1947 und in die Zukunft des Jahres 2003. Nun sind Sie gefragt lieber Adventure-Freund.

Best.-Nr. 148 DM 24,80

DYNATOS V. 2.0a

Wenn Sie ein Programm zur Manipulation von Diskettensektoren suchen, können wir Ihnen DYNATOS empfehlen. Damit ist nicht nur das EINSEHEN, VERÄNDERN UND SCHREIBEN von Sektoren möglich. Sie können im Dezimal-, Hexadezimal-, Dual-, ASCII-, Bildschirmcode und im (Dis)Assembler editieren, nach einer ZEICHENFOLGE SUCHEN, BACKUPS der Sektoren aufrufen, Sektorenbytes logisch miteinander VERKNÜPFEN, mit dem CALCULATOR Umrechnungen vornehmen, Sektoren AUSDRUCKEN, die VTOC VERÄNDERN, FORMATIEREN, RELINKEN, die DISK MAP einsehen, Dateien UMNUMMERIEREN, einen BINÄRDATEIMICROLADER nutzen, ein Basic-Programm in eine BOOTDISK VERWANDELN, die HAPPY/SPEEDY/TURBO manipulieren, einen kleinen SEKTORKOPIERER in Anspruch nehmen und, und, und! Ein äußerst vielseitiges Programm, das jeder ATARIaner gebrauchen kann!

Best.-Nr. AT 179 DM 29,80

KrIS

Kraftfahrzeug-Kosten-Informations-System

Wer sich beruflich oder privat mit Kraftfahrzeugen beschäftigt, kann jetzt auf das Programm "KrIS" zurückgreifen. Es verwaltet für jedes Fahrzeug ausgewählte Stammdaten, erfaßt die Betriebs- und Kapitalkosten und wertet diese aus. KrIS ist ein durchgehend über Bildschirm- und Zeilenmenüs gesteuertes Programm, mit dessen Handhabung man schnell vertraut ist, da alle Funktionen übersichtlich und logisch gegliedert sind. KrIS hat drei Funktionsbereiche:

- die Verwaltung der Stammdaten für jedes Fahrzeug
- die Dateneingabe
- die Auswertung der Kosten, nach absoluter Höhe (DM) mit prozentualer Verteilung und als spezifische Größen (DM/km).

Das Programm wird mit einer ausführlichen deutschen Anleitung ausgeliefert. Sie benötigen das Turbo-Basic und einen Epson-FX-80 kompatiblen Drucker.

Best.-Nr. AT 183 DM 24,90

Lieber Atari-Freund,

sollten Sie sich bald **auf einer einsamen Insel** erholen, vergessen Sie nicht **das neue ATARI magazin mitzunehmen**.

Es lohnt sich auf jedenfall, laut Computerzählung sind wieder **über 24000 Wörter** in dieser Ausgabe zusammengekommen.

Dies bedeuted aber auch wieder, **sicherlich zur Freude** von Ihnen, daß das Magazin wieder **52 Seiten** aufweist.

Damit dies aber alles finanziert werden kann, starten wir unser

2. Solidaritätsangebot "Gemeinsam sind wir stark".

Ich hoffe das diesmal alle User dieses Angebot wahrnehmen.

Dies ist auch wichtig in Hinblick auf die jetzt kommende warme Jahreszeit.

Hitze, Schwimmbad, Biergarten und vielleicht die **einsame Insel** sind in dieser Zeit angesagt, aber es wird Ihnen bestimmt auch noch Zeit für Ihr Hobby bleiben.

Und mit Ihrer Hilfe und Ihren Solidaritätsbestellungen werden wir auch den noch so heißesten Sommer überleben.

Was den Fragebogen anbelangt, wurden wir regelrecht von der regen Teilnahme überrascht. Aus Zeitgründen erfolgt eine Auswertung in der nächsten Ausgabe.

Jetzt aber genug für heute, ich möchte Sie nicht mehr länger von der Lektüre des ATARI magazin's abhalten.

Ich wünsche Ihnen eine schöne Urlaubszeit und viel Spaß mit dem neuen Magazin

Werner Rätz

Werner Rätz

INHALT

STOP - STOP - STOP

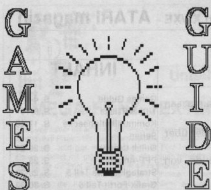
Das ATARI magazin wird regelmäßig nur an Mitglieder oder Abonnenten verschickt.

HERMANN der User

AH, HERRLICH, DIESES FLECKCHEN ERDE! KEIN TELEFON, KEIN FERNSEHEN, KEIN COMPUTER...







An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Airwolf

$6ff Lives

Atomix

$a92a auf $99 setzen

Das Supermodul AIRBALL

$c204 Lives

$df Energy

$3f55 auf $ea,ea setzen = unst.

$402b auf $ea,ea,ea setzen

Atztec Challenge

$38ac auf $0c setzen und man wird unsterblich.

Ardy the Aardvark

Die Level kann man mit einem Sprung nach $304a erhöhen. Die Level stehen in $9b, die Leben in $62

Bluui Maxxi (indiziert)

Man sollte bei diesem Spiel $2a1c auf $60 setzen, um unsterblich zu werden.

3-D Pac+

Lives $633

Conan

wird leichter, wenn man die Leben in $34b, den Level in $34c oder die Schwerter in $34d,e etwas erhöht.

Defender

Bei Defender stehen die Leben in $9e, die Bomben in $a5

Dropzone

Bei Dropzone wird man mit $314d->4c,57,31 unsterblich.

Monster Hunt

Level $24d5 max. $16

Lives $24d9 max. 09

Pogotron

Lives $bfb

Zauberball

Lives $60cb

Spelunker

Lives $cb

Pac man

Lives $2c

Mission Shark

Im Titelbild "J.PELC" eingeben und Energie wird nicht mehr abgezogen.

Fred...:

Im Titelbild "CHAOS" eingeben und mit den gewünschten Level anwählen.

- Das CIA-Abenteuer -

lege plakette, gehe gebaeude, untersuche gleittueren, druecke knopf, gehe gleittueren, nimm etui, n, o, oeffne holztuer, gehe holztuer, untersuche mahagonisekretaer, nimm briefbeschwerer, knacke fach, lege briefbeschwerer, nimm batterien, lies notizbuch, w, w, w, stecke batterien, video, o, gehe gleittueren, druecke zwei, n, n, nimm fernseher, untersuche monitor, s, w, oeffne toilette, lege etui, BOND 007, nimm nylonseil, o, s, wirf nylonseil, haken, geh nylonseil, o, o, nimm bild, lege bild, nimm kapsel, s, s, w, nimm rasierklinge, o, s, nimm ausweis, w, druecke knopf, o , n, n, w, s, w, nimm gehaeuse, druecke knopf, gehe gebaeude, w, lege fernseher, o, gehe gleittueren, lege gehaeuse, lege rasierklinge, druecke zwei, n, w, gehe toilette, nimm tasche, nimm besen, nimm handschuhe, ziehe hebel, leg handschuhe, w, s, s, nimm rasierklinge, zerschneide tasche, lege rasierklinge, nimm cassette, druecke eins, n, w, stecke cassette, video, spiele video. Jetzt wird eine Zahl preisgegeben, die man sich unbedingt notieren sollte. O, oeffne skulptur, lege besen, nimm markstueck, gehe gleittueren, druecke zwei, n, stecke markstueck, automat, nimm kaffee, lege kapsel, s, druecke eins, n, nimm kunststoffkarte, geh gleittueren, druecke drei, nimm rasierklinge, nimm gehaeuse, n, stecke kunststoffkarte, schlitz, oeffne zahlenschloss. Jetzt die Zahl eintippen, die man sich mal vor geraumer Zeit notierte. Gehe Tuer, o, n, zerschneide glaskasten, druecke knopf, und das Ende geniessen !!!

Games Guide - Lösungen - Games Guide

TIPS ZU "A HACKER'S NIGHT"

Olag Bormann schrieb im Atari-Magazin Nr. 5, daß er die Passwörter für das AMC-Spiel "A Hacker's Night" sucht. Da nur die Passwörter aber schon so ziemlich überall veröffentlicht wurden und man schnell wieder auf einige Probleme stößt, habe ich mir gedacht, daß ich neben den Passwörtern noch weiterführende Tips gebe. Eines muß ich aber gleich vorneweg sagen: Auch mir ist noch keine Komplettlösung gelungen, nur eine annähernde.

Nun aber zum eingemachten: Um ins System zu kommen gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder per Passwort/Login oder per Erzeugung eines Fehlers. Hier erstmal die Passwörter:

Login: Gast, Passwort: Herbert; Login: Raindorf-Soft, Passwort: Geo; Login: Stürmer, Passwort: 405611

Je nachdem, welches Login/Passwort man wählt, hat man später die Möglichkeit, mehr herumzumanipulieren. Mit "Gast" kann man noch am meisten manipulieren.

Daneben gibt's aber noch eine Tastendruckkombination, die auch im normalen Basic einen Fehler erzeugt: Ein Druck gleichzeitig auf die Tasten "Control" und die Ziffer "3", der Fehler wird hier natürlich simuliert und man kommt in den "Garnix-Monitor", von wo aus man seine Reise durch den Datenwald fortsetzen kann.

Jetzt solltest Du, lieber Leser, erstmal wieder spielen und erst wieder weiterlesen, wenn Du nicht mehr weiterkommst.

Normalerweise kann man in den Menüs per Eingabe eines "?" plus Druck auf die Return-Taste die möglichen Befehle auf dem Schirm listen lassen.

Wenn Ihr per Passwort ins System gelangt seid, dann kommt Ihr ganz einfach in den "Garnix"-Monitor: Geht einfach ins Subdirectory (wie's geht, könnt ihr später nachlesen) "Konto" und lest dort die Datei "Budget.Dat", es tritt ein Fehler auf und Ihr landet im System-Monitor.

Im "Garnix-Monitor" könnt ihr nun die Zeit abschalten, die VTOC ändern, damit ihr auch Zugriff auf gesicherte Dateien habt und den vorhandenen Virus zerstören, der Euch zum Verhängnis werden könnte.

In der VTOC sind die blinkenden Buchstaben versteckte Einträge. Diese nur überschreiben, mit Großbuchstaben, denn kleine Buchstaben sind gelöschte Dateien! Seid ihr damit fertig, einfach die Return-Taste drücken.

Mit "VEKTOR" erfahrt Ihr die Adresse, die normalerweise in der VBI-Adresse stehen müßte, ändert die VBI-Adresse mit dem Inhalt der Vektor-Adresse und der Virus ist gelöscht.

In der "Kontenverwaltung" hilft das Codewort "Pyramidos" sicherlich weiter...

Das interne Terminal wird abgeschaltet durch ändern der Werte in dieser Reihenfolge (wie sie auch im Spiel erscheinen):

1 E 0 1

Fahrt aber mit den Cursortasten umher und ändert alle Werte, denn per Druck auf die Return-Taste werden die Werte übernommen, also erst zum Schluß die Return-Taste drücken!

Punkte gibt's für folgende Aktionen. Ich habe gleich noch die dafür vorgesehene Punktzahl dazugeschrieben (aber Achtung! Es gibt auch Aktionen, die Minus-Punkte einbringen):

- Virus zerstören: 100
- Eigenes Konto bessern: 50
- Raindorf-Soft Geld gutschreiben: 100
- AMC Geld gutschreiben: 150
- News lesen: 10
- Post lesen: 10
- Login Stürmer: 200
- Login Raindorf Soft: 200
- Passwort Pyramidos: 150
- VTOC richtig geändert: 200
- Knobel gestartet: 50
- Login umgangen: 250
- Utility gestartet: 50
- Zeitlimit entfernt: 100
- Cass.Txt gelesen: 10
- Bimbodos gelöscht: 50
- Dispat gestartet: 40
- Internes Terminal abgeschaltet: 100
- Post verschickt: 25

Doch wie kann man Texte lesen und starten werden sich sicherlich einige Fragen, und wie kann man das Subdirectory wechseln?

Nun, wechseln der Subdirectories geht folgendermaßen:

"GO XXX"

wobei XXX für den neuen Subdirectory-Namen steht, z.B. KONTO.

Starten kann man Programme mit

"RUN XXX"

hier steht dann XXX für den entsprechenden Filenamen. Lesen geht auf die gleiche Weise:

"LIST XXX"

So, ich hoffe, daß ich einigen Fans dieses Spieles weiterhelfen konnte oder einige neue Interesenten für dieses Spiel gelockt habe. Wirklich, es ist ein Spiel, das sich lohnt, nicht bummbaff, sondern aus der Wirklichkeit gegriffen mit Lerneffekt und humorvoller Unterhaltung.

In diesem Sinne, frohes Hacken im AMC-Clubcomputer mit "A Hacker's Nicht" wünscht euch

Markus Rösner

Numtris

Wenn man herabfallende Steine gegen andere Steine oder die Wand steuert, dann wird das ganze langsamer und man kann gut nachrechnen, wohin der Stein plaziert werden soll. Allerdings muß man beachten, daß alles wieder seine normale Geschwindigkeit erreicht, wenn man den Stein wieder in eine freie Fallbahn lenkt.

Monster Hunt

Versteckte Schatzkammern kann man ganz leicht finden. Denn die Plätze, unter denen sich eine Schatzkammer befindet, haben am oberen Rand nochmals einen kleinen Strich, den man beim vergleichen mit den anderen Steine auf dem Schirm schnell erkennt.

Gigablast

Zu Beginn eines Levels, wenn das Feld noch nicht scrollt, kann man eine Menge Punkte holen, wenn sich ein Radar auf dem Schirm befindet. Denn jeder Treffer auf dieses Teil ergibt 30 Punkte und der Radar ist unzerstörbar...

Spider

Mit der Tastenkombination SHIFT/CONTROL/ESC, gedrückt im ersten LEVEL, kann man alle Screens abrufen und durchspielen.

Pyramidos

Auf keinen Fall sollte man das erste Codewort eingeben wenn man das zweite nicht weiß. Das Spiel schaltet sonst in den schwersten Level. Der Ratte sollte man möglichst viele Edelsteine schenken, man wird durch eine leichtere Spielstärke belohnt.

Viel Spaß mit unserem neuen Games Guide wünschen Peter Eilert, Markus Rösner, Frederik Holst und Thorsten Helbing.

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

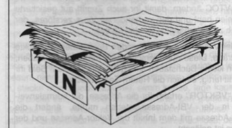
Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufgutschein in

Höhe von DM 20,-

Kennwort
Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

Kleine TIPS

Namen auf Diskette bringen: Im DOS A anwählen,"*.*,NAME" eingeben, Return drücken.

INPUT ohne Return:

```
10 OPEN #1,9,0,"E:"
20 INPUT #1,A
30 CLOSE #1
```

Basic-Listschutz durch Variablenlistsperre:

```
10 FOR X=130 TO 133
20 POKE X,128
30 NEXT X
```

Grafikbildschirm einschalten, ohne den Inhalt zu löschen:

GRAPHICS X+32 (X=0 bis 15)

Automatisches RETURN ein:

POKE 842,13

Automatisches RETURN aus:

POKE 842,12

Tonerzeugung

Die alten ATARI-Computer hatten einen eingebauten Konsolenlautsprecher, der mit der Anweisung PRINT CHR$(253) ertönte. Die neuen Computer haben diesen Lautsprecher zwar nicht mehr, man kann den Ton aber noch erzeugen, indem man den POKE-Befehl benutzt und damit zu den vier Tongeneratoren eine fünfte Tonquelle erhält. Probiert mal folgendes Programm aus:

```
10 FOR X=8 TO 255
20 POKE 53279,X
30 NEXT X
```

Drucker oder Bildschirm

Wenn in einem Programm entschieden werden soll, ob ein Text auf dem Bildschirm oder Drucker ausgegeben werden soll, muß man nicht jedes Mal LPRINT statt PRINT benutzen. Es reicht aus, die Zeiger des Editor-Handlers auf die Druckroutine zu setzen. Dazu legt man in der Adresse 838 (LO) eine 202 und in 839 eine 254 ab (normalerweise stehen hier 175 und 242). Jetzt wird alles, was mit der PRINT-Anweisung ausgegeben wird, an den Drucker weitergeleitet.

Richtige Position

Manchmal muß man etwas im Textfenster immer wieder an einer Stelle ausgeben. Man kann zwar den POSITION-Befehl nicht benutzen, aber durch einen einfachen POKE ist es möglich, die Zeile zu bestimmen. POKE 656,x (Werte 0-3) bringt den Cursor in die entsprechende Zeile.

Thorsten Helbing

Berichtigung zur Laufschrift

Die Zeilen 20-22 sind völlig überflüssig in der alten Version, keine Ahnung, wie ich dazu gekommen bin, diese einzufügen.

Da ich auch telefonisch eine Anfrage bekam, wie man das Programm im normalen Basic nutzen kann und ich mir sicher bin, daß sich das noch mehrere Fragen, hier die Lösung in reinem Basic:

```
10 REM ******************************
11 REM * Laufschrift-Demo in Basic !
12 REM * von Markus Roesner 1992
13 REM ******************************
14 REM
15 ? "¶";Q=PEEK(88)+256*PEEK(89)
16 POSITION 0,0:? "Laufschrift-Demo. Einfach, aber gut..."
17 POKE 752,3:POKE 710,0
18 POSITION 2,5:? "Programm (p) 1992 von Markus Roesner"
19 POSITION 2,7:? "Exclusiv fuer das ATARImagazin Nr. 6"
20 W=PEEK(Q)
21 FOR I=0 TO 39
22 POKE Q+I-1,PEEK(Q+I)
23 NEXT I
24 POKE Q+39,W
25 GOTO 20
```

In Turbo-Basic kann man das Programm noch verkürzen, indem man das "Peek(88)+256*peek(89)" durch ein "Dpeek(88)" ersetzt.

So, ich hoffe, daß jetzt keine Fragen mehr zu diesem Programm offen sind. Falls doch, dann gehen wir eben nächstes Mal nochmal drauf ein.

Viele ATARIanische Grüße sendet Markus Rösner

Achtung Fehlerteufel!!!

Im letzen ATARI-Magazin hat sich ein Fehler bei der Prüfsumme der Adventure-DL eingeschlichen. Ich habe diese Prüfsummen mit einem eigenen Programm errechnet und leider eine falscher Version verwendet. Hier die korrekten Werte:

10 <VN>, 20 <YX>, 100 <SU>, 110 <CC>, 120 <SX>, 130 <NU>, 160 <DA>, 165 <ZB>, 170 <DB>, 175 <LT>, 180 <KO>

Florian Baumann

Touch Tablet Steuerung

Hallo liebe Freunde, heute will ich euch zeigen, wie einfach es doch ist, das Touch-Tablet, auch bekannt als Maltafel, abzufragen.

Die X-Koordinaten werden in Paddle(0) gelegt, die Y-Koordinaten werden in Paddle(1) abgelegt. Das sind aber Werte für den Atari-Artist. Wenn man das ganze jetzt in Basic, wie im vorliegenden Programm, in Grafikstufe 0 verwenden will, muß man eben die entsprechende Position errechnen lassen. Will man das Programm in andere Grafikstufen übertragen, dann muß man diese Zeile ändern.

Auch kann man, was in diesem Programm nicht berücksichtigt ist, die drei Taster, die man alle drei anders belegen kann, abfragen. Dies geht am besten über

STICK(0)

Folgende Werte haben Bedeutungen:

15 = keiner der drei Taster

14 = Taster am Stift

11 = linker Taster am Tablet

7 = rechter Taster am Tablet

Wenn man das Programm startet, dann kann man den Cursor über den Schirm laufen lassen. Eine reele Vorstellung in Programmen könnte man dies doch als Menüauswahl nehmen, eben wie beim CITIBANK-Teil da, wo man nur noch auf eine Stelle tippen muß.

Negativ fällt eigentlich nur auf, daß der Cursor von Zeit zu Zeit einfach an eine andere Stelle springt. Eine Lösung, wie man dieses Problem beiseite schaffen kann, habe ich auch schon. Das kommt aber erst nächstes Mal, arbeitet erstmal ein wenig mit vorliegendem Programm.

Viel Spaß wünscht Euch

Markus Rösner

```
10 REM ********************************
11 REM * Anwendung des Touch-Tablets
12 REM * in Basic als Cursorposition-
13 REM * ierung, 1992, Markus Roesner
14 REM ********************************
15 REM
16 ? "[illegible]":POKE 752,3:POKE 710,3
17 X=PADDLE(0):Y=PADDLE(1)
18 IF X=228 OR Y=228 THEN 17
19 X1=(X-10)/5:Y1=23-(Y-20)/8
20 IF X1>39 THEN X1=39
21 IF X1<0 THEN X1=0
22 IF Y1>22 THEN Y1=22
23 IF Y1<0 THEN Y1=0
24 POKE 84,Y1:POKE 85,X1
25 POSITION X2,Y2:? " "
26 POSITION X1,Y1:?"■ "
27 X2=X1:Y2=Y1
28 GOTO 17
```

TIPS & TRICKS

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, den Cursor auszuschalten, als über die Speicherstelle 752. Wenn man in die Stelle 755 eine Null ablegt, dann ist es nicht mehr möglich, inverse Zeichen darzustellen, die Zeichen werden normal dargestellt (ein inverses A wird zu einem normalen A usw). Da der Cursor ja eine inverse Leerstelle ist, verschwindet dieser dann. Wenn in die magische Speicherstelle 755 eine Vier gepoket wird, dann stehen alle Zeichen Kopf.

CX-85 Utility

Dieses Utility soll es allen CX-85 Besitzern ermöglichen, ihr Gerät sinnvoll einzusetzen. Man kann nun der Tastatur Makros zuweisen, die dann mittels VBI ausgegeben werden. Tippen Sie zuerst das Listing mit dem ATMAS-II ab. Der zweite Teil stellt die Tabelle mit den Makros dar.

AUFBAU: Das erste Zeichen muß immer SPACE sein. Dann darf ein beliebiger Text bis zu 10 Zeichen folgen. Danach kommt das Schlußflag $9b. Hiernach muß die Länge des Textes ohne das anfängliche SPACE folgen. Jetzt muß der Rest bis zu 13 Zeichen mit Nullen aufgefüllt werden. Die Reihenfolge der Tasten richtet sich nach den Werten, die der STICK-Befehl ausgibt, d.h. zuerst DELETE, dann 3,4,5 usw. Das Programm ist für Port 2 ausgerichtet. Wenn Sie die Tabelle eingegeben haben, speichern Sie zuerst das Hauptprogramm von $600 bis $687 unter dem Namen CX85UTI.COM Dann speichern Sie die Tabelle ab. Diese muß nicht bei $A800 liegen, sie ist frei verschiebbar.

AUFRUF von TURBO-BASIC: Laden Sie das Hautprogramm mit BLOAD. Dann muß die Tabelle ebenfalls mit BLOAD eingeladen werden. Dann erfolgt der Aufruf mit X=USR($600,Startadresse). Nun können Sie die Tasten benutzen.

Viel Spaß noch mit diesem Utility !

Frederik Holst

CX-85 UTILITY

```
*       CX-85 UTILITY
*       ERMOEGLICHT ES DEN TASTEN
*       MAKROS ZU DEFINIEREN
*       TASTE ESCAPE UND NULL HABEN
*       DEN GLEICHEN EFFEKT
*
*       WRITTEN ON 18/19.2.1992
*       BY POWERSOFT-FREDERIK HOLST
*       ULRICH-GUENTHER STR. 101
*       W-2322 LUETJENBURG
*       TEL. 04381/7491

        ORG $0600         *PROGRAMM LIEGT IN PAGE SIX

        PLA

        PLA
        STA A+2           *TABELLEN
        STA SET2+2        *ADRESSE
        STA SET3+2        *HOLEN
        PLA
        STA A+1
        STA SET2+1
        STA SET3+1

        LDA #0
        STA MERK4
        STA $D40E
        TAY
        LDA #N
        STA 548
        LDA #N:HI
        STA 549
        LDA #64
        STA $D40E         *VBI VORBEREITUNG
        RTS               *UND TSCHUESS

N       LDA 85            *ALTE SCREENPOS MERKEN
        STA MERK
        LDX #0
        LDY #0
        LDA 645           *ABFRAGE OB
        CMP #1            *TASTE GEDRUECKT
        BEQ END1
        LDA MERK2         *ENTPRELLT ?
        CMP #1
        BEQ END
        LDA #1            *PRELL-FLAG
        STA MERK2         *SETZEN

        LDA 633           *TASTE EINLESEN
        BEQ B
        STA MERK3
QA      LDY #0            *TEXTPOSITION
QQ      INX               *BERECHNEN
        INY
        CPY #13
        BNE QQ
        DEC MERK3
        BNE QA

B       LDY #0            *TEXT AUSGEBEN
A       LDA $FFFF,X
        CMP #$9B
        BEQ END2
        STA (94),Y
        INX
        INY
        JMP A

END2    INX               *SCREENPOSITION
SET2    LDA $FFFF,X
        BEQ END           *AKTUALISIEREN
        LDA.MERK
SET3    ADC $FFFF,X
        STA 85

END     JMP $E462         *UND TSCHUESS

END1    LDA #0
        STA MERK2
        JMP $E462

MERK    DFB 0
MERK2   DFB 0
MERK3   DFB 0
MERK4   DFB 0

        ORG $A800         *HIER ODER ANDERSWO
*                          STEHT DIE TABELLE
TEXT    ASC % LOAD"D:%    *TEXT
        DFB $9B           *ENDFLAG
        DFB 7             *LAENGE
        DFB 0,0,0         *BIS AUF 13 BYTES AUFFUELLEN
        ASC % DIR%
        DFB $9B
        DFB 3
        DFB 0,0,0,0,0,0,0
        ASC % RUN%
        DFB $9B
        DFB 3
        DFB 0,0,0,0,0,0,0
        ASC % LIST%
        DFB $9B
        DFB 4
        DFB 0,0,0,0,0,0
        ASC %%            *UNBENUTZTE
        DFB $9B           *TASTE
        DFB 0
        DFB 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0

*       AUFBAU DER TABELLE:
*
*ERSTES ZEICHEN GLEICH SPACE
*DANN BIS ZU 10 ZEICHEN TEXT
*ENDFLAG=$9B
*LAENGE OHNE LEERZEICHEN AM ANFANG
*RESTLICHEN BYTES BIS 13 MIT 0 AUFFUELLEN.
*FREDERIK HOLST
```

HORIZONTALES FINESCROLLING

Daß horizontales Finescrolling, wenn es richtig funktionieren soll, nur in Maschinensprache, also Assembler hinzukriegen ist, ist sicher vielen bekannt. Mit einem Trick geht es jedoch auch in Turbo-Basic, und zwar mit der Pause 0-Funktion. Im folgenden Beispiellisting wird ein Bildschirm in Graphics 8 erzeugt, in dessen unterster Zeile eine Laufschrift vorbeiscrollt, die sogar mehr als 256 (nämlich bis 500) Zeichen enthalten kann. Diese Zeichen müssen im TXT$ stehen und gleich im Bildschirm (internen) Format dort hineingeschrieben werden. Mit diesem Trick läßt sich so manches Titelbild eindrucksvoller gestalten!

```
0 REM SAVE "D:HFINESCR.TUR
10 REM ******************************
20 REM * HORIZONTALES FINESCROLLING *
30 REM * MIT DER PAUSE 0 - FUNKTION *
40 REM ******************************
50 REM *ACHTUNG, das ist Turbo-Basic*
60 REM ******************************
70 GRAPHICS 8+16:DL=DPEEK(560)
80 REM DISPLAY-LIST VERAENDERN
90 POKE DL+196,86
100 REM Grafikstufe. 80+ANTIC-Kommando
110 POKE DL+197,0:POKE DL+198,128
```

```
120 REM Adresse des Scrollstrings.
130 DIM TXT$(500),A$(40)
140 FOR I=1 TO 11:READ A$
150 TXT$(LEN(TXT$)+1)=A$
60 NEXT I
170 REM STRING AN SCROLLPOSITION UND
180 REM IN INTERNE ZEICNEN UMWANDELN
190 FOR I=%1 TO LEN(TXT$)
200 POKE 128*256+20+I,ASC(TXT$(I,I))-32
210 NEXT I
220 REM ADRESSE ZUM VERSCHIEBEN
230 ADD=DL+197:C=%0
240 DO
250 IF PEEK(753)=3 THEN GRAPHICS 0:END
260 FOR I=7 TO %0 STEP -%1
270 REM SCHIEBEREGISTER ANSTEUERN
280 PAUSE %0:POKE 54276,I
290 NEXT I
300 IF C>255 THEN GOSUB 360
310 POKE 54276,8:POKE ADD,C
320 C=C+%1:L=(PEEK(DL+198)-128)*256
330 IF L>LEN(TXT$)+20 THEN GOSUB 390
340 LOOP
350 REM WENN STRING LAENGER ALS 255 Z.
360 POKE DL+198,PEEK(DL+198)+1:C=0
370 RETURN
380 REM ZEIGER AUF DEN ANFANG ZURUECK
390 C=0:POKE DL+198,128:POKE ADD,C
400 RETURN
410 DATA WIR PRAESENTIEREN DAS NEU
420 DATA E SOFTSCROLLING OHNE MASCHI
430 DATA NENSPRACHE IN TURBO-BASIC
440 DATA . HIERMIT IST ES AUCH MOEG
450 DATA LICH MEHR ALS NUR 256 ZEI
460 DATA CHEN ZU SCROLLEN (MAX. 500)
470 DATA . ES LEBEN DIE ATARI 8-BIT-
480 DATA COMPUTER!!! GRUESSE AN POW
490 DATA ER PER POST IN BRETTEN. GE
500 DATA SCHRIEBEN IM MAERZ 1992. EN
510 DATA DE DIESES SCROLLTEXTES.
```

UHRZEIT

Das Programm zeigt die Zeit mit laufender Sekundenanzeige.

```
110 PROC UHR
120 REPEAT
130 I$="^":ZEIT$=TIME$
140 POS.30,20:?ZEIT$(1,2);":";ZEIT$(3,4);":";ZEIT$(5,6)
150 I$=INKEY$
160 UNTIL ASC(I$)>47 AND ASC(I$)<51
170 ENDPROC
```

Für die Einsteiger noch einige Erläuterungen:

Das Modul enthält eine Endlosschleife die solange durchlaufen wird, bis der Benutzer eine der Ziffern 1,2 oder 0 drückt. Dies aktiviert die INKEY-Funktion und weist das Programm an, die Schleife zu verlassen. Wie Sie sehen, wird die Schleife auch zur Eingabebegrenzung verwendet, sodaß im Hauptprogramm gleich mit der Auswertung der Eingabe fortgefahren werden kann. Die Bedingung bei UNTIL dient hier nur als Beispiel und ist entsprechend der Auswahlbedingungen Ihres Programmes zu wählen.

Die Spezialvariable INKEY$ wird verwendet, um die Tastatur abzufragen, ohne das Programm anzuhalten. Weil die Bedingung zweimal abgefragt wird, INKEY$ jedoch bereits nach der ersten Abfrage einen Leerstring ("") enthält, wird die Hilfsvariable I$ eingesetzt. Die zweite Spezialvariable TIME$ enthält die Zeit in der Form hhmmss. Da es jedoch nicht möglich ist, einen Teil dieser Variablen (z.B. TIME$(I,2) anzusprechen, wird deren Inhalt in der Hilfsvariablen Zeit$ abgelegt. Aufgerufen wird die Prozedur mit EXEC UHR. Darüberhinaus müssen Sie für die Dimensionierung der beiden Hilfsvariablen ZEIT$(6) und I$(1) sorgen. Ein Beispiel für den Aufbau eines entsprechenden Hauptprogramms:

```
10 DIM ZEIT$(6),I$(1)
20 CLS: INPUT "Zeit (hhmmss): ",ZEIT$
30 TTME$= ZEIT$:POKE 752,1
40 DO
50 CLS
60 POS.12,6:? "1 - Programm A"
70 POS.12,7:? "2 - Programm B"
80 POS.12,9:? "0 - Ende"
90 EXEC UHR
92 IF I$="0" THEN EXIT
94 ON ASC(I$)-48 EXEC PROG_A,PROG_B
96 LOOP
99 POKE 752,0:END
210 PROC PROG_A
220 CLS:? "Programm A":GET EIN
230 ENDPROC
310 PROC PROG_B
320 CLS:? "Programm B":GET EIN
330 ENDPROC
```

Der Befehl "TIME$=" in Zeile 30 dient zum Stellen der Uhr.

Tip zum Programm "Grafik laden" von Herrn Matzat im Heft 5/92

1. Bei PUT und GET können die Variablen, durch einen Beistrich getrennt, geschrieben bzw. gelesen werden; z.B. PUT #%1,COL3,COL0,CDL1,COL2. Die entsprechenden POKE-Befehle lauten dann POKE 708,COL0, POKE 709,COL1, POKE 710,COL2, POKE 712,COL3. Zu bemerken wäre noch, daß sich nicht bei allen Grafiken die Farbbyte am Ende befinden. Wollen Sie z.B. Bilder aus "Die dunkle Macht das Unriagh" ansehen, so müssen Sie den GET-Befehl vor den BGET-Befehl setzen.

2. GET KEY wartet auf Tastendruck und weist der Variablen, in diesem Falle KEY, den ASCII-Wert der gedrückten Taste zu. Die Speicherzelle 764 enthält den Tastaturcode der zuletzt gedrückten Taste, der aber nicht den Standard-Code, sondern den Atari-spezifischen Code enthält. Im ggst. Fall genügt es, zwischen Repeat und Until GET KEY zu setzen. Würde jedoch die Speicherzelle 764 abgefragt (UNTIL PEEK(764)<>255, dann dürfte der Befehl "POKE 764,255" nicht innerhalb der Schleife verwendet werden, sonst wäre sie eine Endlosschleife.

3. In Prozedur- und Variablennamen sind außer den Buchstaben und Ziffern nur das Unterstreichungszeichen (SHIFT -) zulässig. Da jedes andere Zeichen einen ERROR produziert, handelt es sich hier um einen Schreibfehler.

Alfred Zügner

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Kennwort: Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

GRAPHICS 15 mit Textfenster in konstanten Farben

Beinahe jeder hat sich sicherlich schon darüber geärgert, daß in GRAPHICS 15 der Grafik-Bildschirm und das Textfenster keine unabhängigen Farbregister besitzen. So kommt es sehr häufig dazu, daß beim Einladen von Grafiken, das Textfenster so ungünstige Farbkontraste annimmt, die das Lesen von Schrift unmöglich machen. Gerade bei der Programmierung von Grafik-Adventures kann das sehr lästig werden. Abhilfe schafft hier die vorliegende Routine, die das Textfenster, unabhängig von den Inhalten der Farbregister, in konstanten Farben (Schwarz/Weiss) hält. Als Tip: Speichern Sie die interessanten Zeilen mit LIST"D:DLI.LST",31010,31050 als List-File ab. Sie brauchen es dann nur mit ENTER"D:DLI.LST" in ihr Programm einzuladen. Bitte beachten Sie, daß vor dem Aufruf der INIT-Routine der GRAPHICS 15-Befehl stehen muß.

Stefan Sölbrandt

Textfenster in konstanten Farben

```
10 REM -----------------------
20 REM Tips & Tricks von
30 REM Stefan Soelbrandt
40 REM -----------------------
100 GRAPHICS 15:GOSUB 31010:REM Erst der GRA-
PHICS-Befehl!
110 FOR F=1 TO 3:COLOR F:FOR Z=0 TO 10:PLOT
0,F*20+Z:DRAWTO 159,F*20+Z:NEXT Z:NEXT F
115 ? "Im Textfenster passiert nichts!"
120 FOR I=708 TO 712:POKE I,PEEK(53770):NEXT
I:GOTO 120
31000 REM ----------
31005 REM DLI-INIT
31008 REM ----------
31010 DIM DLI$(16):RESTORE 31050:FOR I=1 TO
16:READ D:DLI$(I,I)=CHR$(D):NEXT I
31020 HI=INT(ADR(DLI$)/256):LO=ADR(DLI$)-256*HI
31030 POKE 54286,64:POKE 512,LO:POKE 513,HI:
POKE PEEK(560)+256*PEEK(561)+166,142: POKE
54286,192
31040 RETURN
31050 DATA 72,169,0,141,10,212,141,24,208,169,10,
141,23,208,104,64
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

LESERFRAGEN

Hier wieder Fragen von einigen unserer Leser und die Antworten dazu:

Neuer Drucker

Christian Lorenz aus O-Landau möchte sich einen neuen Drucker zulegen und hat ein paar Fragen dazu. So will er wissen, ob man auch einen Tintenstrahldrucker betreiben kann.

Antwort: Ja, man kann. Besonders günstig ist es, wenn der Drucker EPSON-kompatibel ist und einen entsprechenden Befehlssatz hat. Ein Extra-Druckertreiber ist dann nicht nötig, da EPSON-kompatible Drucker von den meisten Textverarbeitungsprogrammen unterstützt werden.

Dann fragt er, ob es bei einem 24-Nadel-Drucker mit erweitertem EPSON-Befehlssatz ESC/P2 Einschränkungen gibt.

Antwort: Das hängt vom Treiberprogramm des Textverarbeitungsprogramms ab. Wenn es genug Funktionen zuläßt, kann man praktisch alles nutzen.

Beim StarTexter kann man z. B. höchstens 10 Befehlsfunktionen einstellen. Weiter stellt er die Frage, welche Unterschiede es beim Ausdruck zwischen 9- und 24-Nadlern gibt.

Antwort: Die Qualtät der Buchstaben ist beim 24-Nadel-Drucker kaum noch von der echten Schreibmaschine zu unterscheiden, während man beim 9-Nadel-Drucker noch etwas von der Punktmatrix sieht.

Der 24-Nadel-Drucker kann Grafiken in höherer Auflösung ausdrucken als der 9-Nadel-Drucker. Beim Ausdruck über 9 Nadeln werden die Bilder beim 24-Nadel-Drucker allerdings nach unten etwas in die Länge gezogen. Die meisten Bilderausdruckprogramme für den XL/XE sind jedoch auf 9-Nadel-Drucker eingestellt.

Ultracopier

Als letztes will er wissen, ob das Programm Ultracopier mit der XF 551 läuft. **Antwort:** Dazu ist zu sagen, daß dies nur möglich ist, wenn das Laufwerk eine Speedy- oder Happy-Erweiterung hat. Auf der Floppy 2000 läuft er leider nicht.

Anwenderprogramme

Gerhard Roth aus O-Sonneberg erkundigt sich nach geschäftlich nutzbaren Programmen bei PPP.

Antwort: Da haben wir als erstes und leistungsfähigstes den Work-Shop-Manager, mit dem man kleine bis mittlere Handwerksbetriebe und Kleinunternehmen vollständig verwalten kann (eine gesonderte Vorstellung folgt in Kürze im ATARImagazin).

Dann gibt es noch FiPluS (Finanz-Planungs und Steuerungs-System), mit dem die Überwachung der Finanzen und Auswertungen möglich sind, und KrIS (Das Kraftfahrzeug-Informations-System), mit dem man die Autokosten verwalten kann.

An beide Personen und auch den künftigen Fragern nochmal die ausdrückliche Bitte: Legt entweder einen frankierten Rückumschlag oder zumindest Rückporto bei! Es kostet sonst nur Zeit und überflüssigen Aufwand. Danke. Bis demnächst und Good Byte!

Thorsten Helbing

Aufruf an alle Leser

Diese Seiten sollen der Kommunikation zwischen den XL/XE-Usern dienen.

Schreiben Sie uns einfach was Ihnen auf dem Herzen liegt.

Sollten Sie zu den hier abgedruckten Fragen eine Antwort wissen, schreiben Sie einfach diesen Usern. Sie werden für Ihre Antwort dankbar sein.

Kindergartencomputer

Ich muß gestehen, daß mich diese unqualifizierte Aussage des nicht genannten Herren im Magazin Nr. 5 sehr störte. Als Besitzer eines Atari ST müßte er doch eigentlich wissen, daß die Leistungsfähigkeit seines Computers auf Erfahrungen basiert, die mit der Entwicklung der kleineren Maschinen gemacht wurde. Als die Kleinen damals auf den Markt kamen, waren sie ihrer Zeit weit voraus. Ein Rechner der bereits über eine Speicherkapazität von 64 Kbyte verfügte war zu dem Zeitpunkt ein wahres Wunder. Die einfache Möglichkeit der Programmierung, sowie die erstaunlichen Grafikfähigkeiten setzten Maßstäbe in der Entwicklung der Computer. Das geplante Einsatzgebiet dieser Rechner sollte im wissenschaftlichen Bereich liegen und so gingen die ersten Ataris auch an Universitäten. Der Preis des Rechners lag damals weit über dem doppelten Preis eines ST und das ohne Laufwerk. Wie kann man da von Kindergartencomputer sprechen. Er ist eben ein Stück Entwicklungsgeschichte und wie man sieht hat er heute noch seinen Platz unter den Leistungsriesen. Ob sich der ST solange auf dem Markt halten kann wie der Kleine, muß er erst noch beweisen. Im übrigen habe ich neben meinem kleinen XL noch einen aufgerüsteten 386er PC, der dem "Heimcomputer ST" in Sachen Leistung, egal in welcher Hinsicht weit überlegen ist und mir käme nie in den Sinn über den ST Kindergartencomputer zu sagen. Deshalb resultiere ich aus der Aussage des Herrn XYZ, daß sein geistiges Niveau wohl kaum über das Megabyte seines Rechners reichen kann.

Peter Eilert.

Kommunikationsecke - Leserecke

Carillon Printer

Aus ihrer Leserecke habe ich gelesen, daß der Drucker Epson GX-80 nicht mit dem CARILLON PRINTER zusammenarbeiten soll. Laut Aussagen des Atari-Freundes Gunnar Scheer steht in seinem Heft nur, daß man nach der Abfrage nach dem Druckertyp '1025' eingeben soll.

Hierzu ist zu sagen, daß es sich bei der '1025' um einen Tippfehler von Herrn Scheer handeln muß, denn ein solcher Passus kommt in keiner Anleitung des CARILLON PRINTER vor. Um hier Klarheit zu schaffen: Beim Erststart der PRINTERS wird ein Konfigurations-Menü geladen. Hier wählt man zwischen Epson- und IBM-kompatiblen Drucker. Wenn man sich über den Standard nicht sicher ist, sollte man es zuerst mit Epson versuchen und einen Probedruck anfertigen. Gibt es hier Probleme, versucht man es mit dem IBM-Standard. Dazu muß man die Datei "USER-CNF.COM" vom DOS-Menü laden.

Sollte der Drucker dann immer noch nicht wie gewünscht drucken, kann man sich mit mir in Verbindung setzen. Naturgemäß können nicht alle Epson- und IBM-"kompatiblen" funktionieren, da es auch hier geringfügige Abweichungen im Standard gibt. Schicken Sie mir Ihr Exemplar des CARILLON PRINTER mit Ihrem Druckerhandbuch, ich werde dann versuchen, den PRINTER anzupassen. Die Adresse: CDI Eschborn, Florian Baumann, Schöne Aussicht 56, W-6236 Eschborn 2.

Rund um S.A.M.

Hallo Ihr!

Erst einmal recht herzlichen Dank für Eure Mühe, unsere kleine Atari-User-Gemeinde zusammenzuhalten und weiter mit Programmen, Info's u.s.w. zu versorgen! Da ich Student bin, ist mein Geldbeutel zumeist gähnend leer, soll heißen: der Pleitegeier schwebt permanent über meinem Kopf. Deshalb nehme ich diesmal nur Euer Solidaritätsangebot wahr (s. meine Bestellkarte). Nichtsdestotrotz werde ich im nächsten Monat Euer Magazin-Abo nutzen (nur kann ich es mir im Moment eben nicht leisten). Also klar ausgedrückt: ich bleibe Euch weiterhin treu.

So, nun etwas für Eure Kommunikationsecke. Ich habe da ein Problem mit meinem Drucker (Star LC-10). Als Textverarbeitungsprogramm benutze ich den S.A.M.-Texter aus Eurem Hause. Ebenfalls von Euch benutze ich das Centronics Interface II, das ich wie vorgeschrieben in den I/O-Port meiner Floppy (1050) gesteckt habe.



Nun mein Problem: Wenn ich das Interface im Port habe, kann ich S.A.M. weder booten noch laden. Wenn ich das Interface nach dem Ladevorgang einstecke, passiert es meistens, daß ich Texte nicht mehr einladen kann. Wenn ich das Interface einstecke, nachdem ich einen Text eingeladen habe, passiert es manchmal, daß der Drucker nicht druckt. S.A.M. meldet dann: 'Printer not ready', obwohl ich den Drucker eingeschaltet habe. Was kann die Ursache dieser 'Symptome' sein?

Nun noch etwas zum S.A.M.-Texter selbst. Den Texter finde ich sehr gut (habe mit ihm schon etliche Referate abgetippt). Aber ich habe da noch einige Kritikpunkte. Manche Buchstaben kann man nicht kursiv ausdrucken (z.B. das ß oder das ü). Schlecht finde ich auch, daß man in einem Text nicht mehrere Schriftgrößen gleichzeitig benutzen kann (wie es z.B. beim Textprogramm Speedscript 3.0 möglich ist). Ebenfalls schade finde ich, daß man Tasten nicht mit definierten Zeichen belegen kann, sondern sich nur für Kursiv-ODER Grafikausdrucke entscheiden kann. Vielleicht nimmt sich ja mal ein verzierter Programmierer meiner Kritikpunkte an, dann wäre der S.A.M.-Texter hyper-giga--geil.

Schließlich würde ich mir beim Atari-Magazin mehr Programme zum Abtippen wünschen (wie früher beim alten A.M.). Ansonsten: Macht weiter so!

Ich verbleibe mit einem freundlichen Atari-Solldaritätsgruß!

Stefan Pydde

Hallo Werner,

wie besprochen sende ich Dir den Brief zurück.

Meine Antwort ist folgende:

1. Bisher habe ich noch nie von Problemen gehört, die SAM mit epson-kompatiblen Druckern hatte. Die Probleme dürften also beim Centronics Interface liegen. Aber auch da gab es bisher noch nie Klagen und ich kann mir wirklich nicht vorstellen, wo die Ursache liegen könnte. Deshalb mein Aufruf an alle Leser: Wer schon einmal solche Effekte mit SAM und dem Interface beobachtet hat und eine Lösung dafür fand, möge sich doch bitte bei uns melden. Und noch eine Bitte an Herrn Pydde: Schreiben Sie uns doch mal, ob die Probleme auch mit anderen Programmen (oder z.B. bei LPRINT im BASIC) auftreten.

2. Es ist klar, daß SAM-Texter nicht der Weisheit letzter Schluß ist und daß es doch einiges zu verbessern gäbe. Aber dagegen spricht erstens, daß kein weiterer Speicherplatz zur Verfügung steht und zweitens, daß sich wohl kein Programmierer mehr dafür finden läßt.

Harald Schönfeld

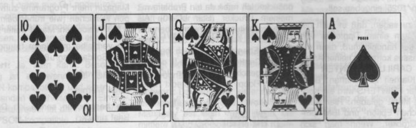
Leserbrief !!!

Hallo PPP, erstmal muß ich Euch loben, daß Ihr das ATARImagazin wieder habt aufleben lassen. Daß

Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Das Einsenden des Fragebogens hat zur Teilnahme berechtigt

Die neue Preisfrage lautet: Wer gewann bei den Männern im Tennis die diesjährige French Open?!

Einsendeschluß ist der 1. August 1992

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Aus Zeitgründen bin ich noch nicht zu einer Verlosung gekommen. Außerdem habe ich natürlich beim Fragebogen vergessen ein Feld einzubauen, in dem Sie die gewünschten PD's angeben können, falls Sie zu den Gewinnern zählen.

Die Gewinner werden bald von uns Post bekommen.

Werner Rätz

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 100,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 25,-

6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Wir verlosen auch einen Sonderpreis:

Die Qtec-Maus

Füllen Sie einfach den Fragebogen aus

dies nicht von allen honoriert wird, ist schade. Besonders die ewigen Nörgler bringen immer wieder das gleiche Argument hervor: "Die Ausgabe 1, und für sowas DM 10.- verlangen, das sei unverschämt". Aber wenn ich mich nicht irre, kostet die Ausgabe Nr. 1 nur DM 5.-, und es gibt noch weitere Ausgaben, inzwischen die sechste.

Das inzwischen wieder zur Gewohnheit gewordene ATARImagazin bietet meiner Meinung für jeden Geschmack etwas, und auch für alle Schichten, damit meine ich Anfänger, Profis oder jemand, der sich z.B. nur für ein bestimmtes Gebiet interessiert, es ist doch echt alles dabei!

Die sogenannten Schummel-Pokes sollte man aber kürzen. Ich habe auch noch einen kleinen Text zu diesem Thema beigelegt, der meine Meinung zu diesen Teilen wiederspiegelt und der hoffentlich auch den Weg ins ATARImagazin findet.

In mein Laufschrift-Programm haben sich leider auch Fehler eingeschlichen, die ich ebenfalls in einem Extra-Text erläutere.

Da auch genügend Software-Nachschub aus eurem Haus kommt, kann man echt nicht klagen, lediglich der Brief von einem Herrn X in der Ausgabe Nr. 5, der die kleinen Ataris als Kindergartencomputer bezeichnet, hat mich zum Schmunzeln angeregt.

Nun denn, frohes Schaffen und schließt euch auch der Gemeinschaft an, sofern ihr das noch nicht getan habt!

Markus Rösner

Schummel-Pokes

Sind Schummel-Pokes wirklich so toll?

Es gibt bereits eine Menge Spiele-Software auf dem XL/XE-Markt und mit Einführung verschiedener Freezer, wie dem "LDS-Frezzer" oder dem "Turbo-Frezzer" hat sich auch die, na ich sage dazu, Krankheit auch auf den XL/XE übertragen, sich durch Eingabe von ein paar Ziffern unsterblich zu machen oder die Zeit anzuhalten usw...

Doch bedenkt mal, ist das wirklich so toll? Denn wie ich finde, reizt ein Spiel nur solange, bis man alle Hürden hinter sich gebracht hat, was ja auch Sinn eines Spieles sein soll. Jetzt durch Eingabe von ein paar Ziffern unsterblich zu werden, da hat man ja nix mehr zu befürchten und man quält sich nur noch durch ein Spiel durch, wie ich finde und wie ich aus Erfahrung berichten kann.

Ehrlich, ich spiele nicht mehr mit Schummel-Pokes, das habe ich ein paar Mal gemacht, habe aber festgestellt, daß Spiele dadurch sehr, sehr langweilig werden.

Lediglich Pokes, wie z.B. aus Ausgabe Nr. 5, wie man bei Ball-Craecker das Hintergrundscrolling ausschalten kann, oder die Level-Nummer bestimmen kann sind sinnvoll.

Level-Nummer? Was hat dies jetzt auf sich? Also, wenn man ein Spiel spielt und z.B. bis Level 12 gekommen ist, danach Game-Over ist und man wieder bei Level 1 anfangen müßte, da kann einem die Lust auch irgendwann einmal vergehen. Daß man dann nach Spielstart per Poke in Level 12 weiterspielen kann, das wäre gut.

Aber sonst, halte ich ehrlich, gesagt nichts von Schummel-Pokes.

Schickt mal eure Meinung in Form eines kleines Briefes an die Redaktion des ATARImagazines, damit ich auch mal erfahre, wie der Rest der ATARI-Szene zu diesem Thema steht.

Viel lieber lese ich Tips zu Spielen, wie man an der und der Stelle weiterkommen kann, z.B. erst dahinstellen, dann blabla und dann nach links-oben springen usw, da hat man doch echt mehr davon, das ist jedenfalls meine Meinung.

Also, schreibt mal eure Meinung, die Diskussion ist eröffnet.

In diesem Sinne Markus Rösner

Diskussionsthema

Was halten Sie von

Schummel-Pokes?

Schreiben Sie uns Ihre Erfahrung und Meinung über dieses Thema!!!

Schlechtes Druckergebnis!

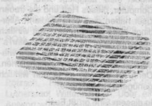
Tut mir leid, daß ich so spät auf die XL-Aktion antworte, doch es gab 2 Gründe, die mich davon abhielten:

1) Ich beabsichtige in nächster Zeit (?) auf einen PC umzusteigen (dem XL bleibe ich weiterhin treu!).

2) Ich überlege, ob es noch sinnvoll ist Geld in den XL zu "stecken".

Entschuldigen Sie bitte diese etwas grobe Ausdrucksweise, ich empfinde den XL als die beste Erfindung der Homecomputer!!!).

Gerne möchte ich weiterhin Informationen über den XL erhalten. Ich kann jedoch nicht wegen meiner finanziellen Lage auf "jedes" Angebot eingehen, da ich noch Schüler bin.



Ich habe aber noch eine dringende Frage an Sie:

Ich besitze neben meinem 800XL einen Thermo-Matrix Drucker "TXP 1000 von General Electric", ein Centronics Interface und das Grafikprogramm Design Master. Wenn ich Grafiken ausdrucken will, stimmt der Zeilenabstand nicht (weiße Balken sind zwischen den Zeilen).

Kommunikationsecke - Leserecke

Können Sie mir eine Liste mit den Steuercodes, welche ein gutes Druckergebnis ergeben, schicken?

PPP: Ich hoffe, daß Sie trotz Ihres zukünftigen PC's dem Atari noch treu bleiben. Es gibt immer noch sehr interessante Programme für die Atari-Computer, und auch beim PC ist nicht alles Gold was glänzt. Was Ihre Frage betrifft, hoffe ich, daß ein Leser Ihnen weiterhelfen kann. Wer helfen kann, soll sich mit Oliver Pendzich, Wittkoppel 43a, 2000 Hamburg 54 in Verbindung setzen.

Colossus Chess!

Herr Heinz Nitzsche, Lemkestr. 190 in O-1147 Berlin interessiert sich für das Schachprogramm Colossus auf Diskette. Da wir dieses Programm zur Zeit nicht im Angebot haben, geben wir diese Anfrage an Sie weiter. Vielleicht möchte sich ja ein Leser von seinem Programm trennen. Falls dies der Fall sein sollte, nehmen Sie bitte Kontakt mit Herrn Nitzsche auf.

Dicke Überraschung!

Das war ja echt 'ne dicke Überraschung, daß das ATARI magazin wieder neu aufgelegt wird. Dieser Computer, dieses Heft und die treuen User haben dies echt verdient! Allerdings hoffe ich, daß das Heft wirklich ausschließlich den "kleinen Atari's" vorbehalten bleibt und sich nicht wieder die ST's langsam einschleichen. Denn für die gibt es ja nun wirklich genügend Sonderhefte.

In diesem Sinn grüßt Euch

Klaus Huber

PPP: Dies ist genau in unserem Sinn. Die treuen Atari-User haben das neue AM wirklich verdient, und ich hoffe, daß Sie uns noch lange treu bleiben. Außerdem wird das ATARI magazin ausschließlich den "kleinen" Atari's vorbehalten sein.

Kontakt gesucht!

Die Idee der Kommunikationsecke ist einfach großartig, denn nichts ist wichtiger als der Austausch von Erfahrungen unter den Usern. Ich spreche da aus Erfahrung, denn die letzten 5 Jahre kannte ich niemanden außer mir, der einen XL hatte. Und nun zu meinen Fragen:

1) Wer hat Informationen über die Programmierung von POKEY zur seriellen Ein- und Ausgabe (direkte Floppy-Ansteuerung)?

2) Wer hat einen guten Bit-Packer, wie z.B. der TFG-Packer auf dem C64?

3) Ich suche dringend Kontakt zu Usern, die Musik und Sound auf dem XL beherrschen!

Meine Adresse: Peter Dell, In der Klinik 32, 6601 Heusweiler, Tel. 06806/77859.

Zubehör für 1027-Drucker gesucht!

Ich habe Ihnen schon einmal geschrieben, aber da ging es um ein anderes Thema (Spielkassetten für den 130XE). Jetzt habe ich eine ander Frage. Zu Ostern habe ich einen Atari 1027-Drucker bekommen. Leider fehlen mir zu diesem Drucker noch ein Netzteil, ein Farbband und ein Datenkabel, um den Drucker an den 130XE anschließen zu können. Ich war schon in sämtlichen mir bekannten Atari-Verkaufsstellen, leider vergeblich. Wer mir weiterhelfen kann, wende sich bitte an: Mirko Meißner, Göttinger-Bogen 1/Block 904/1, O-4090 Halle/Neustadt.

XL als Zweitcomputer!

Ich finde es gut von Ihnen, daß Sie weiterhin dem Atari XL/XE treu bleiben. Ich habe mir zwar einen Atari ST 1040 zugelegt, habe aber meinen XL als Zweitcomputer immer noch im Betrieb. Die Idee das ATARI magazin weiterhin herauszugeben finde ich großartig. Leider hatte ich bisher Probleme an Soft- und Hardware für den XL/XE heranzukommen. Ich hatte das ATARI magazin von der ersten bis zur letzten Nummer. Die Bestellkarte für das Schnupperpaket sowie 10 DM liegen dem Schreiben bei. Ich hoffe, daß sich viele Interessenten bei Ihnen melden, damit das neue ATARI magazin ein voller Erfolg wird.
Mit freundlichen Grüßen

Martin Schmitt

Gemischtes!

Fragebogen: Heute bekommt Ihr Euren Fragebogen zurück. Sehr interessant was Ihr so alles wissen wollt.

RAM-Disk: Mario Trams schreibt, daß sich in seiner RAM-Disk die Daten verändern. Ich habe eine 256K-RAM-Disk vom Compy-Shop, und habe dasselbe Problem. Vielleicht könnt Ihr mir helfen, oder wo finde ich Fachleute, die mir weiterhelfen können?

PPP: Scheinbar gibt es zur RAM-Disk doch einige Fragen. Dazu wollen wir gern mehr von Ihren Meinungen und vielleicht auch Lösungen erfahren. Alle User, die zu diesem Thema etwas beitragen können, sollten uns schreiben. Vielleicht können die Probleme im Rahmen der Kommunikationsecke doch noch gelöst werden.

Hardware: Um gleich bei Fachleuten zu bleiben, ich habe außer meinem 130er noch einen defekten 800XL, sowie auch eine defekte Speedy 1050. Wer kann mir diese Geräte reparieren.

PPP: Versuchen Sie es einmal bei der Firma Elektronik + Software, Herrn Klaus Peters, Tel. 02051/84815.

Turbo-Basic Compiler 4/92 Seite 7: Ich habe festgestellt, daß der Trap-Befehl mit nachstehender Zeilennummer nach der Compilation nicht immer fehlerfrei arbeitet. Es empfiehlt sich deshalb, der Programmzeile, an der der Fehler abgefangen werden soll, einen Unterprogrammnamen (#NAME) zu geben und dann den Befehl zu schreiben: (TRAP# NAME). Dies läuft dann fehlerlos.

Kommunikationsecke - Leserecke

Lieferung: Ich habe mit Freude meine Lieferung von Euch erhalten. Der Weg von der Post bis an meinen Computer war natürlich viel zu lang. Am meisten habe ich mich auf den MC 6502 Monitor gefreut, aber ausgerechnet der war nicht dabei. Lakonischer Text: ***** Artikel MC 6502 Monitor vergriffen. Kein Hinweis, ob evtl. mal eine Nachlieferung kommt, ob ich vielleicht noch mal bestellen müßte, ob er garnicht mehr im Angebot ist.

PPP: Der MC 6502 Monitor ist im Moment nicht in unserem Angebot. Ob wir diesen Monitor in Zukunft wieder aufnehmen werden, weiß ich selbst noch nicht.

LOB: Trotzdem möchte ich Euch ein dickes Lob aussprechen, denn im Gegensatz zum HHW, wo ich vorher Kunde war, habt Ihr wirklich etwas zu bieten. Sowohl im ATARI magazin als auch im Verkaufsangebot. Aus den 4 Heften, die ich bisher erhielt, habe ich schon jede Menge Tips für meine eigenen Programme erhalten.

ENDE: So, das wars erstmal, ich habe mich jetzt ausgemeckert. Macht weiter so.

Bernhard Pahl

Wunschtraum!

Vielen Dank für das ATARI magazin 5/92, was wieder ein wahrer Knüller ist. Wie bereits in den ersten Heften des Jahres fand ich wieder umfangreiche und sehr nützliche Hinweise, Tips und Tricks. Natürlich bleibe ich dem Verlag nun treu, zumal ich den Service sehr schätze und auch die Wartezeiten auf Bestellungen so kurz sind. Woanders dauerte es mitunter Wochen und Monate. Nicht verstehen kann ich dann solche Briefe des XYZ 5/92, welcher den 8Bit als Kindergarten-Computer bezeichnet. Das ist eine Beleidigung und in meinen Augen auch eine Herabwürdigung der User des 8Bit Atari. Hinzu sei noch bemerkt, daß es hier in den neuen Bundesländern sehr viele User gibt, für die der kleine Atari die Erfüllung eines Wunschtraumes darstellte und wir so eine ganz andere Beziehung zum 8Bit entwickelt haben, als viele User in den alten Bundesländern. Also soll man XYZ's reden lassen, doch ernst nehmen sollte man es nicht. Für heute bedanke ich mich bei Dir Werner Rätz und Deinen Kolleginnen und Kollegen, und wünsche weiterhin alles Gute. Mit freundlichen Grüßen Helmut Weidner.

PPP: Ich glaube fast alle User die einen Atari XL/XE besitzen haben eine starke Beziehung zu Ihrem Comuter. Da macht es keinen Unterschied aus welchem Bundesland man stammt. Die Meinung des Herrn XYZ sollte man wirklich nicht so ernst nehmen, da er ja nie (leider) einen "kleinen" Atari hatte.

Turbo-Basic Buch!

Hallo PPP, wißt Ihr zufällig was über ein Turbo-Basic Buch oder sonstige Literatur, sei es auf Papier oder auf Diskette? Außerdem suche ich Kontakt zu anderen XL/XE Usern im Raum Bodensee. Meine Adresse ist: Christian Hessler, Am Dorfanger 18, 7996 Meckenbeuren, Tel. 07542/3293.

PPP: Eigentlich gibt es das Turbo-Basic in unserem Angebot. Mit dem Programm schicken wir auch eine ausführliche Beschreibung mit. Aber sicherlich haben Sie das Programm nicht bei uns gekauft. Aber wir können auch allen Usern ein Turbo-Basic Buch anbieten. Der Preis für dieses Buch beträgt DM 19,80. Bestellen Sie also mit der Best.-Nr. AT 217 heute noch dieses Buch.

Umtausch!

Auch ich möchte Ihnen zum Wiedererscheinen des ATARI magazin's gratulieren. Ich freue mich immer, wenn ich es im Briefkasten finde. Die Zusammenstellung der Rubriken finde ich gelungen. Auch ich bestellte schon oft Software bei Ihnen. Bisher klappte auch immer alles, nur nicht bei der letzten Bestellung. Der bestellte Print Star II lief nicht. Ich glaube die Ursache erkannt zu haben: Das aufgeklebte Etikett auf der Diskette. Der benutzte Leim hat die Hülle angegriffen und ziemlich deformiert. Nun machte ich das, was in der Beschreibung des Programmes empfohlen wird. Ich schickte die Diskette an den AMC-Verlag. Ich legte auch Rückporto bei. Dies war vor etwa zwei Monaten. Inzwischen habe ich die Hoffnung aufgegeben, das Programm zurückzuerhalten. Ich hätte die Diskette sicher an Sie schicken sollen. Weiterhin viel Erfolg für Sie - Frank Erbert.

PPP: Lieber Herr Erbert geben Sie die Hoffnung nicht auf. Vielleicht haben Sie das Programm bereits wieder, wenn Sie diesen Text lesen. Wir werden beim AMC-Verlag nachfragen. Außerdem interessiert es mich, welchen brutalen Leim der AMC-Verlag verwendet, der die Disketten auffrißt. Aber grundsätzlich haben Sie recht damit, daß Sie das Programm zunächst an uns schicken sollten. Dies hätte die Umtauschaktion bestimmt erleichtert.

XL-ART

Olaf Pötzsch hat zu dem Programm XL-ART folgende Frage: Wie kann ich das Programm mit der vollen Leistungsfähigkeit auf meinen EPSON LX-400 (9-Nadeldrucker) einstellen? Im Augenblick wird beim Ausdrucken jeweils eine Zeile ausgelassen (siehe Ausdruck)? Olaf Pötzsch, Fleischerstr. 15, O-4600 Lutherstadt Wittenberg 1. Über eine Antwort würde ich mich sehr freuen.

XYZ

Lieber Herr Rätz, zum Thema "Kindergarten-Computer" habe ich mir folgenden Leserbrief überlegt.

In Abwandlung eines bekannten Ausspruches meine ich, daß, wenn ein Kopf und ein Computer zusammenstoßen und es hohl klingt, das es nicht unbedingt am Computer liegen muß. Ich erinnere mich noch sehr wohl an QUELLE-Katatoge der 70/80er Jahre, wo der C&$ und der

Kommunikationsecke

800XL als neueste Technik (für knapp 800,-) angeboten wurden. Beiläufig glaube ich, daß selbst heute 95% der Bevölkerung mit diesen Geräten überfordert sind. Eines sollten wir aber beherzigen. Ob der Apparat kinderkram ist oder nicht, liegt nur an uns selbst. Es kommt nämlich nicht darauf an, etwas im Computer zu haben, sondern der, der davor sitzt, muß etwas im Kopf haben. Also lamentiert nicht, stürzt Euch lieber in die Arbeit!

Rainer Caspary

PPP: Recht so!

Buchhaltung?

Herr Franz Gielsdorf hat folgende Fragen:

1) Haben Sie für den Atari 800XE ein Buchhaltungsprogramm?

PPP: Wir haben noch einige Bookkeeper inclusive Zehnertastatur in unserem Regal. Mit diesem Programm haben Sie immer den totalen Überblick über alle Ausgaben und Einnahmen. Mit der Zehnertastatur werden alle Eingaben zu einem Vergnügen. Man sollte aber der englischen Sprache mächtig sein, da die Anleitung in dieser Sprache ist. Best.-Nr. RP 1 DM 59,-!

2) Außerdem bin ich an einem guten Schreibprogramm, möglichst mit verschiedenen Schrifttypen versehen, interessiert.

PPP: Hier könnte man vielleicht den STARTEXTER empfehlen. Diesen haben wir aber nicht im Angebot. Ich glaube, daß hier eine Suchanzeige im Kleinanzeigenmarkt Ihnen weiterhelfen könnte.

3) Ich leite als Pensionist ein kleines Archiv. Gibt es ein Programm, bei dem eine bestimmte Karteikarte mit einer Archivnummer versehen abgerufen werden kann?

PPP: Auch hier haben wir wieder ein passendes Programm zur Verfügung. Mit dem Programm "Karteikasten" Best.-Nr. AT 189, DM 24,00 dürften Sie gut beraten sein.

Hallo Freunde!

Herzlichen Dank für Euer ATARI magazin 2/91 und die "wichtige Erinnerung". Besonders der Artikel über die Szene im Osten vor der Vereinigung hat mir sehr gefallen, spiegelt er doch ganz auch meine Situation wieder. Selbstverständlich möchte ich die weiteren Ausgaben des Magazins erhalten (Bestellkarte anbei). Ist es auch möglich, mir die folgenden Fragen zu beantworten?

Was enthalten die noch verfügbaren älteren ATARI magazine?

PPP: Dies im Einzelnen zu erklären würde (bei über 20 Ausgaben) an dieser Stelle zu umfangreich werden. Soviel sei aber gesagt, daß in jeder Ausgabe sehr viele Listings, Tips und Tricks zum Abtippen dabei sind, die sich auf jedenfall lohnen. Leserfragen, Leserantworten, Tips zu Games und Berichte über Public Domain Programme waren auch in den früheren Magazinen regelmäßige Rubriken.

Gibt es noch Programme "auf Kassette"? Die Anschaffung einer Floppy habe ich bisher aus finanziellen Gründen gescheut.

PPP: Sicherlich gibt es noch einige Programme auf Kassette. Wir haben aber schon lange keine mehr im Angebot. Vielleicht schauen Sie sich doch einmal nach einer gebrauchten Floppy um. Eine Anschaffung würde sich auf jedenfall lohnen, da das Diskettenangebot doch enorm groß ist.

Wie kann man einen EPSON LX-86 Drucker am einfachsten an einen ATARI 800XL anschließen?

PPP: Am einfachsten geht es mit dem Centronics Interface II. Best.-Nr. AT 98, DM 128,-.

Vielen Dank im Voraus und mit freundlichem Gruß Klaus-Dieter Pretzel.

PD 65 Der Neffe

Herr Alfred Zügner hat uns ein einige kleine Änderungen zur PD 65 "Der Neffe" zugeschickt. Auf der ersten Diskettenseite befindet sich das File ADVGAME.TUR. Bitte nehmen Sie in diesem Listing folgende Verbesserungen vor:

In den Zeilen 17425 und 17740 ersetzen Sie bitte das GOTO 192000 durch GOTO 19200.

In der Zeile 17840 löschen Sie das letzte STOP.

In den Befehlszeilen 18010 und 18030 ersetzen Sie jeweils den STOP-Befehl durch ein RETURN.

Und zum Schluß ändern Sie in 18102 das GOTO 18002 in GOTO 18102.

850 Interface

Herr Franz Reiterer, Triesterstr. 85/9/18, A-1100 Wien, hat ein defektes ATARI 850 Interface. Er würde nun gerne erfahren, wer in der Lage ist sein Interface zu reparieren. Wenn gar nichts mehr geht, hätte er auch Interesse an einem gebrauchten und günstigen Interface.

PD 11 - PD 54 - PD 60

Es geht um PD Spiele, bei welchen ich Fragen habe.

PD 11 "Präsident": Schon nach 6 Jahren Spielzeit gibt es die Endabrechnung! Wie kann man länger spielen?

PD 54 "Stontime People": Laut Hauptkatalog hat man als Hilfen Steinwerkzeuge und Urzeitvögel. Wie bekomme ich diese Werkzeuge? Wie schaffe ich es, daß die Vögel mir helfen? Ich verliere jedesmal ein Leben, wenn ich einen Vogel berühre.

PD 60 "Space Trader": Welches Ziel gibt es eigentlich zu erreichen (Geld, Punkte oder Zeitgrenze)? Ich habe schon das teuerste Raumschiff gekauft und 2,2240566E+10 Geldeinheiten. Wie geht es nun weiter?

Für Antworten wäre ich sehr dankbar, bitte schreibt an Olaf Graul, Wasserturmstr. 7, O-7027 Leipzig.

JA, zum ATARI magazin

Wir bieten Ihnen 2 Möglichkeiten das ATARI magazin regelmäßig zu beziehen

1.Möglickeit - Abonnement

ABO-Bestellkarte für das ATARI magazin

Ja, ☐ ich möchte die nächsten 2 Ausgaben (7/92- 8/92) des ATARI magazin's 1992 abonnieren!

Die Ausgaben 7/92 und 8/92 werden Ihnen versandfrei zugeschickt

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 20,- DM per

O Nachnahme (nur Inland + DM 7,50)
O Scheck (4,- DM / Ausl. DM 10,-)
O Bargeld beilegen(keine Versankosten)

Einfach ausfüllen und schicken an
Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname
Nachname
Str.
PLZ/Ort

2. Möglichkeit - Mitgliedschaft

Mitgliedskarte für 2. Halbjahr 1992

Ja, ☐ ich möchte für das 2.Halbjahr 1992 (bis 31.12.92) Mitglied bei PPP werden.

Ich möchte folgende 5 PD's-/oder 5 Lazy-Finger-/oder 5 Quick magazin-Disketten

Ich habe mir folgendes Programm ausgesucht:

Die Disk-Line 18-19 und das ATARI magazin 7/92-8/92 bekommen Sie bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 80,- DM per

O Nachnahme (nur Inland + DM 7,50)
O Scheck (DM 4,00 / Ausl. DM 10,-)
O Bargeld beilegen(keine Versandkosten)

Einfach ausfüllen und schicken an
Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname
Nachname
Str.
PLZ/Ort

Vorteile einer Mitgliedschaft:

1) Sie bekommen die Disk-Line und das ATARI magazin bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.
2) Sie suchen sich 5 PD's oder 5 Lazy-Finger-Disketten oder 5 Quick magazine aus.
3) Sie wählen ein Programm Ihrer Wahl (siehe Liste unten) aus.
4) Mitglieder bekommen 10% Rabatt auf Software und 5% auf Hardware (ausgeschlossen sind hier nur die Floppy 2000 und das Update Kit).

Liste: Masic - Im Namen des Königs - Alptraum - Der leise Tod - Fiji - Invasion - Lightrace - Taipei - Quick ED1.1 - DigiPaint 1.0 - Rubberball - Glaggs it! - Werner Flaschbier - Player's Dream 1 - Die Außerirdischen - Shogun Master - Quick V2.0 - "C:"-Simulator - Graf von Bärenstein - Logistik - Player's Dream 2 - WASEO Publisher - KrIS - Finanzplan - Mega-Font-Texter - Dynatos. Bitte ein Programm auswählen und in der Mitgliedskarte eintragen.



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

Resetschutz unter Quick

Das Thema ist ja schon ein alter Hut, werden die älteren Quickisten jetzt sagen, denn schon im Quick-Magazin 5 habe ich einen Resetschutz für Quick vorgestellt. Das Quick-Magazin und das Atari-Magazin haben jedoch scheinbar ihre eigenen Stammleser und deshalb möchte ich das Thema hier noch einmal durchleuchten.

Normalerweise wird man als Quickist ja nicht mit der Reset-Taste konfrontiert. Interessant wird sie erst, wenn sich ein zu testendes Quick-Programm in einer Endlos-Schleife verfangen hat und festsi tzt, Müll ausspuckt oder nur ans Ende gelangt ist. Dann drückt man Reset und man findet sich in der Shell wieder.

Kaltstart

So weit so gut. Was passiert aber wirklich im Computer, wenn man Reset drückt? Hier unterscheidet man zwischen zwei verschiedenen Routinen: Kaltstart und Warmstart. Bei einem Kaltstart wird der gesamte Speicher gelöscht und bei Bedarf von Cassette oder Diskette gebootet. Anschließend wird überprüft, ob ein Modul eingesteckt ist und ob es gestartet werden soll.

Warmstart

Bei einem Warmstart werden lediglich die für das OS reservierten Speicherbereiche gelöscht und die Vektorentabelle in Page 2 neu geschrieben, die Gerätetreiber-Tabelle neu gesetzt und ein eventuell installiertes Modul neu initialisiert.

Kalt- und Warmstart verwenden die gleichen Routinen, jedoch werden bei einem Warmstart einige Teile übersprungen. Der Rechner unterscheidet hier zwischen Kalt- und Warmstart über die drei Speicherstellen 829, 830 und 831. Beim Einschalten liegen hier recht zufällige Werte vor. Die Werte in diesen Speicherstellen werden nun mit drei Konstanten im ROM verglichen. Die Wahrscheinlichkeit, daß die Werte beim Einschalten mit den Konstanten übereinstimmen, beträgt 1:16.777.216 und ist damit geringer, als 6 richtige im Lotto.

Wenn nun die drei Werte mit den Konstanten übereinstimmen, so wird dies als Warmstart interpretiert und die entsprechenden Routinen laufen ab und das Flag WARMST wird gesetzt. Jeder kann das zu Hause nachvollziehen und den Wert in einer der drei Speicherstellen ändern. Drückt man anschließend auf Reset, so wird ein Kaltstart durchgeführt.

Anschließend werden die Boot-Routinen aufgerufen. Finden diese WARMST gesetzt, so wird das Booten unterdrückt. Nun wird mit einem indirekten Sprung über die Speicherstellen 2 und 3 (CASINI) bei einem Kassettenboot bzw. über Speicherstelle 12 und 13 (DOSINI) bei Diskettenboot das Programm initialisiert.

Startadresse

In diese Speicherstellen klinken wir uns nun mit unserem Resetschutz ein. Am einfachsten ist es, wenn man in DOSINI nun die Startadresse des Quick-Programmes schreibt. Diese liegt fest bei $5000 bzw. 20480. Das ist ganz einfach, wir müssen nur in den Anfang des Quelltextes einen DPOKE einbringen:

```
DPOKE (12,$5000)
```

oder über den Variablenheader:

```
WORD
[
DOSINI=$5000
]
MAIN
DOSINI=$5000
...
```

Jetzt haben wir noch ein Problem: Diese Methode funktioniert hervorragend, wenn unser Programm keine Diskoperationen mehr aufrufen muß. Wird allerdings das DOS benötigt, so muß dieses erst neu initialisiert werden. Hierzu bemächtigen wir uns eines Tricks. Wir schreiben ein kleines Maschinen-Unterprogramm, daß z.B. in die Page 6 gelegt werden kann:

```
JSR $0000
JSR $5000
```

Durch poken wird nun das $0000 durch den Wert in DOSINI ersetzt. DOSINI selber erhält nun die Anfangsadresse der MC-Routine. Man muß nur beachten, daß dieser Initialisierungsvorgang nur einmal durchlaufen wird. Ansonsten wird in die JSR $0000 nämlich der Anfangswert der Routine eingesetzt, die sich dann fortwährend selber aufruft.

Speicherstelle 580

Eine Sache muß man noch beachten: die Speicherstelle 580, auch COLDSTR genannt. Da sich die o.g. Romkonstanten sowie die Position des WARMST-Flag von Modell zu Modell unterscheiden, hat man noch eine Speicherstelle als Fixflag eingespannt, damit es dem Programmierer auch möglich ist, die Warmstart-Routine selber zu steuern. Diese Speicherstelle muß man auf 0 setzen, sonst wird bei einem Reset trotzdem ein Kaltstart durchgeführt.

Im Listing 1 finden Sie nun ein Library, das am Anfang des Programmes mit .RESET aufgerufen wird. Die Position, ab der das Maschinenprogramm abgelegt wird, kann man im Deklarationsteil selber bestimmen, indem man die Position des Arrays MC verändert. Mit .UNRESET wird der Reset-Schutz wieder desaktiviert.

Am Ende der Procedure findet man den Befehl DPOKE(ADSAV,$60). Damit wird eine komplizierte IF-Abfrage umgangen, da der Computer bei späteren Aufrufen dieser Prozedur als ersten Befehl ein RTS (Return to Subroutine = Rückkehr von Unterprogramm) vorfindet und die Prozedur als beendet ansieht. Damit das RTS keine wichtigen Daten überschreibt, habe ich an den Anfang der Routine ein NOP gesetzt. Trifft der 6502 auf diesen Befehl, so verweilt er für zwei Taktzyklen.

Damit der Reset-Schutz wieder problemlos desaktiviert werden kann, wird beim Aufruf von .RESET der Vektor DOSINI in CASINI zwischengespeichert, da CASINI sowieso nicht benötigt wird.

Wichtig noch zwei Punkte: Bevor man ein Unterprogramm nachlädt, muß man den Reset-Schutz desaktivieren. Und der zweite, leider nicht so positive Punkt: Da sich die Ramdisk von DOS 2.5 sehr unangenehm in die Reset-Routine einklinkt, funktioniert das hier vorgestellte Verfahren damit nicht. Andere DOS-Versionen (z.B. Turbo-DOS) arbeiten hier viel sauberer. Florian Baumann

Listing 1

```
----------------
Quick-Sourcecode
D8:RESET2.L
----------------

* QUICK-RESETSCHUTZ
* (c) 14/4/92 Florian Baumann & CDI
*             Schoene Aussicht 56
*             D-6236 Eschborn 2

* Alle Rechte vorbehalten bei CDI

* Procedure RESET schaltet den Reset-
* Schutz ein.

PROC RESET
LOCAL
  BYTE
  [
  BOOT=9
  COLDSTR=580
  ]
  WORD
  [
  ADR=208
  ADSAV
  CASINI=2
  DOSINI=12
  ]
  ARRAY
  [
  MC(6)=1536
  ]
BEGIN
  * zu Beginn ein NOP einfuegen

  INLINE
  [
  $EA
  ]

  BOOT=1     * Bei Reset ueber DOSINI
                * aufrufen
  COLDSTR=0  * Kaltstartflag loeschen!!!

  * ARRAY AUFBAUEN
  DATA(MC)
  [
  $20,$00,$00  * JSR $0000
  $20,$00,$50  * JSR $5000
  ]

  * $0000 durch DOSINI ersetzen
  MC(1)=DOSINI

  * DOSINI in CASINI speichern
  CASINI=DOSINI

  * Adresse von MC ermitteln und in
  * DOSINI eintragen
  VADR(MC)
  DOSINI=ADR

   * NOP durch RTS ersetzen.
   PADR(RESET)
   ADSAV=ADR
   POKE(ADSAV,$60)
ENDPROC

* Procedure UNRESET schaltet den
* Reset-Schutz wieder aus, z.B. um ein
* weiteres Programm nachzuladen.

PROC UNRESET
LOCAL
  WORD
  [
  CASINI=2
  DOSINI=12
  ADR=208
  ADSAV
  ]
BEGIN
  * Alten DOSINI-Vektor setzten
  DOSINI=CASINI

  * RTS wieder durch NOP ersetzen.
  PADR(RESET)
  ADSAV=ADR
  POKE(ADSAV,$EA)
ENDPROC
```


Die neue Quick-Anleitung

Bisher wurde Quick mit einer 32 Seiten "starken" Sammlung loser Blätter voller Druckfehler ausgeliefert, der man völlig zu Unrecht die Bezeichnung "Programmierhandbuch" verpaßt hatte. Wenn man, wie ich, noch dazu Quickist erster Stunde ist und Quick in der Version 1.6 ausgeliefert bekam, war man doppelt behinderd, da mit der Version 2.0 noch einige neue Befehle hinzukamen, mit denen man bisher nicht gerechnet hatte...

Mittlerweile hat auch Werner Rätz eingesehen, daß man den Anwendern so eine Anleitung nicht zumuten kann. Daher wurde diese noch einmal überarbeitet und auf den

Listing 2

```
----------------
Quick-Sourcecode
D1:TEST.Q
----------------

* RESET-TEST als Demo fuer Reset-Schutz
* (c) 1992 Florian Baumann & CDI

INCLUDE
[
D1:RESET2.L
]

BYTE
[
KBA=764
]

MAIN
  .RESET
  CLOSE(6)
  OPEN (6,12,0,"E:")
  ?("DRUECKEN SIE EINE TASTE, ODER")
  ?("RESET...")
  WHILE KBA=255
  WEND
  ?("RESETSCHUTZ DESAKTIVIERT")
  .UNRESET
ENDMAIN
```

neuesten Stand gebracht. Was bietet nun das 28 DIN A5-Seiten dicke Heft, das man für DM 9,-- bei PPP bestellen kann?

Zuerst wird einem eine Einführung in die Sprache geboten, die Philosophie hinter Quick, die Anfänge und das für 'C'-Fetischisten obligatorische "Hello World"- Programm in deutscher Version. Konkret gibt dieses Programm auf dem Bildschirm die Meldung "Hallo Welt" aus und verabschiedet sich dann. Im Anschluß folgt eine Erklärung der Syntax und der Semantik von Quick. Außerdem werden die Standard-Libraries erklärt.

Für wen ist diese Anleitung interessant? Zuerst einmal für alle, die Quick bisher nur vom Höhrensagen kennen und sich gerne mal mit der Sprache vertraut machen möchten, ohne gleich den Compiler zu bestellen. Auf der anderen Seite lohnt sich hier wohl eher ein Blick in die Quick-Magazine 1 und 2...

Interessant wird die Anleitung für Leute, die Quick aus dem Atari-Magazin abgetippt oder sich von den einzelnen Quick-Kursen zusammengerafft haben (auch das ist möglich). Sie mußten bisher auf eine gebundene Anleitung verzichten.

Für wen lohnt sich die neue Anleitung nicht? Wer den Quick-Compiler ordnungsmäßig erworben und dadurch über o.g. Blättersammlung verfügt, der ist mit dem Kauf relativ schlecht beraten. Hier ist es wohl billiger, wenn man in den nächsten Copy-Shop geht und sich die Seiten zu einem Heft zusammenkopiert (so wie ich es gemacht habe). Wer öfters mit Quick programmiert, der dürfte die Anleitung sowieso nur noch dann benötigen, wenn er sich über die Syntax nicht mehr ganz im Klaren ist.

Florian Baumann

Quick-Magazin 12

Das neue Quick-Magazin wartet mal wieder mit einer geballten Ladung Qualität auf. Für den Nichtprogrammierer ist diese Ausgabe zwar relativ uninteressant, für den eingefleischten Quickisten, derer es mittlerweile recht viele gibt, ist es allerdings **ein absolutes Muß!**

Zu dieser euphorischen Aussage bewegte mich der Beitrag von Rainer Caspary, dem Erfinder des XE-Multitasking (siehe Atari-Magazin 4). Diesmal geht der pfiffige Berliner sogar noch einen Schritt weiter: **Multiprogramming XL/XE heißt das Stichwort**, das sogar mit 64 KB auskommt. Wer bei Quick schon mal an die Grenzen des Wachstums geraten ist, der kann nun aufatmen, denn durch die neue MP-Techniken steht einem auch der bislang unbenutzte Speicher unter dem Betriebssystem und die vom Compiler und Editor belegten Bereiche zur Verfügung! Beim 130 XE stehen einem natürlich noch weitere Möglichkeiten offen: Hier können die 4 zusätzlichen Rambänke als Ablage genutzt werden, rekursive Aufrufe untereinander sind möglich... Die Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben, sind enorm. Interessant wäre vielleicht eine Erweiterung der Routinen auf einen 256 KB-Erweiterung...

Wem das immer noch nicht reicht, den interessiert vielleicht eine Spezialllibrary, mit der man **WORD-Variablen** besonders schnell auf dem Bildschirm ausgeben kann, insgesamt mehr als fünf mal (!) so schnell wie mit PRINT und mehr als 13 mal so schnell, wie unter Atari-Basic.

Last but not least ist ein **Quick-Update** zu melden, in dem ein paar Fehler behoben wurden. Außerdem wurden die Standardlibraries überarbeitet und optimiert. Auf der Diskette befinden sich alle wichtigen Files, um das Update selber durchzuführen.

Florian Baumann

Best.-Nr. AT 193 **DM 9,-**

Psychotapeten in QUICK

von H. Schönfeld

Daß man mit Hilfe relativ einfacher Algorithmen auf dem Computer faszinierende Grafiken erzeugen kann, belegen die eindrucksvollen Bilder der Mandelbrotmenge. Das Apfelmännchen dürfte inzwischen ja fast jedem bekannt sein. Aber auch mit anderen, ganz kurzen Programmen lassen sich aber auch hübsche (und z.T. ebenfalls fraktale) Muster erzeugen. Diese sogenannten 'Psychotapeten' möchte ich heute in QUICK vorstellen. Es geht also heute nicht ums Apfelmännchen, aber ich frage mich schon, warum es bisher kein Apfelmännchenprogramm in QUICK gibt?!).

KREISE

Das erste Prinzip zum Erzeugen der Psychotapeten besteht darin, alle Punkte des Bildschirms abzutasten und ihnen eine bestimmte Farbe zuzuweisen. In einer Schleife laufen somit x und y von Null bis zu einem Maximalwert. Dabei wird aus der augenblicklichen x-y-Position über eine einfache mathematische Formel eine Zahl gewonnen, die man dann als Farbe des aktuellen Pixels an der Position x,y setzt. Wichtig ist jedoch, daß man nicht einfach x und y jeweils um 1, d.h. um eine ganze Zahl erhöht, sondern man sollte wenigstens eine Variable um weniger

als 1 erhöhen und dann auf eine ganze Zahl als Bildschirmposition umrechnen. Im Beispielprogramm wird als Farbe F einfach X*X+Y*Y verwendet. Natürlich hat der XL keine zigtausend Farben, es ist deshalb nötig dafür zu sorgen, daß z.B. nur 2 verschiedene Farben auftreten können. Z.B. kann man sagen, ist x*x+y*y gerade, dann setze einen Punkt, sonst nicht. Eine andere Möglichkeit ist die hier wirklich verwendete. Mit AND(F,15,F) wird alles außer den unteren 4 Bits ausmaskiert. Auf diese Weise wird eine Farbe zwischen 0 und 15 gewonnen. Damit kann das Farbangebot von Grafik 9 genau ausgeschöpft werden. Natürlich gäbe es noch beliebig viele Möglichkeiten für die Farbzuweisung. Ein kleineres Hindernis in QUICK ist, daß für die Berechnung Fließkommazahlen notwendig sind. D.h., man muß die Mathe-Library includen und deren Routinen benutzen. Das fertige Programm sieht dann so aus:



Listing 1

```
* PSYCHOTAPETEN 'KREISE'
* FUER ATARIMAGAZIN
* (C) H.SCHOENFELD

BYTE
[
IX,IY,FARBE
]
WORD
[
TST
]
ARRAY
[
FX(6),FY(6),FDX(6),FDY(6)
F1(6),F2(6),F(6)
]

INCLUDE
[
D1:MATH.LIB
]

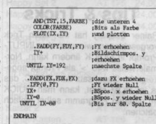
MAIN

  CLOSE(6)             ;Graphics 9
  OPEN(6,4,9,"S:")     ;einschalten
  SETCOL(4,7,0)        ;blau

  .AFP("1",FDX)        ;Delta-x = 1
  .AFP("0.4",FDY       ;Delta-y = 0.4
  IX=0                 ;Bildschirmpos.
  IY=0                 ;x und y je Null

  REPEAT

    REPEAT
      .FMUL(FX,FX,F1)    ;F1=FX*FX
      .FMUL(FY,FY,F2)    ;F2=FY*FY
      .FADD(F1,F2,F)     ;F=F1+F2
      .FPI(F,TST)        ;in WORD
```



```
      AND(TST,15,FARBE)  ;die unteren 4
      COLOR(FARBE)       ;Bits als Farbe
      PLOT(IX,IY)        ;und plotten

      .FADD(FY,FDY,FY)   ;FY erhoehen
      IY+                ;Bildschirmpos. y
                         ;erhoehen
    UNTIL IY=192         ;naechste Spalte

    .FADD(FX,FDX,FX)     ;dazu FX erhoehen
    .IFP(0,FY)           ;FY wieder Null
    IX+                  ;BSpos. x erhoehen
    IY=0                 ;BSpos. y wieder Null
  UNTIL IX=80            ;Bis zur 80. Spalte

ENDMAIN
```

Natürlich kann man auch andere Formeln als x*x+y*y benutzen. Man muß nur ein bißchen herumprobieren, um andere, hübsche Resultate zu erzielen.

HÜPFER

Eine ganz andere Methode um Muster zu erzeugen ist, nicht den ganzen Bildschirm abzuklappern und sich für jede Position eine Farbe zu berechnen, sondern nach einem bestimmten Algorithmus immer den nächsten Punkt, der gesetzt werden soll auszurechnen. Das tut das Programm HÜPFER. Aus einem Anfangspunkt FX=0,FY=0 baut sich ein komplexes Muster mit fraktalen Eigenschaften auf. Wählt man einen andern Startpunkt, kann es sein, daß das Muster ganz anders aussehen wird. 'Zoomt' man in das Bild hinein, d.h. vergrößert man rechnerisch einen bestimmten Ausschnitt, so zeigen sich immer feinere Strukturen, so ähnlich wie beim Apfelmännchen.

Der Ablauf des Programms ist also der folgende: Man wählt sich eine x- und y-Startposition (hier 0,0) setzt an dieser Stelle ein Pixel auf den Bildschirm und errechnet sich über eine Formel ein neues x und y. Die Formel kann z.B. so lauten:

x n e u = y a l t - S I G - NUM(xalt)*SQR(ABS(b*xalt-c))

yneu=a-xalt

xalt=xneu

yalt=yneu

Dabei ist SIGNUM(s) eine Funktion, die 1 ist, wenn s > Null ist und sonst -1.

In der Formel gibt es die Variablen a, b und c die man am Programmanfang eingeben kann. Somit ergibt sich eine riesige Zahl verschiedener Muster, die sich ergeben können. Interessante Werte sind z.B. a=-200, b=0.1, c=-80 oder a=-188, b=18, c=18.

Auch in diesem Programm kann man die Berechnungsformel natürlich ändern und so neue Effekte erzielen. Z.B. kann man Funktionen wie SIN und COS einbauen, oder man addiert Konstanten und vieles mehr. Ein Problem ist, daß man nie genau weiß, in welchem Gebiet der Zahlenebene sich die Muster bilden werden. Deswegen muß man die Werte z.T. umskalieren und verschoben auf dem Bildschirm darstellen. Geschieht das Interessante z.B. im Bereich um -100, so muß man 100 addieren, bevor man die Werte als Pixelpositionen benutzt.

Listing 2

```
* PSYCHOTAPETEN HUEPFER
* FUER ATARIMAGAZIN
* (C) H.SCHOENFELD

BYTE
[
FL
]
WORD
[
ITER,ITEREND,IX,IY
]
ARRAY
[
FA(6),FB(6),FC(6),STR(20)
FX(6),FY(6),FNX(6)
FT1(6),FBX(6),FBY(6),FDX(6),FDY(6)
FN1(6),FN2(6)
]

INCLUDE
[
D1:MATH.LIB
D1:NUMERIC.LIB
]

MAIN

  UNSIGN

  CLOSE(6)             ;Variablen eingeben
  OPEN(6,12,0,"E:")    ;dazu wird ein String
  ?("A");              ;gelesen und in
  INPUT(STR)           ;FLOAT gewandelt
  .AFP(STR,FA)
  ?("B");
  INPUT(STR)
  .AFP(STR,FB)
  ?("C");
  INPUT(STR)
  .AFP(STR,FC)

  CLOSE(6)             ;Grafik 8
```

```
OPEN(6,4,8,"S:")  ;oeffnen
SETCOL(2,14,0)
SETCOL(1,0,12)
COLOR(1)

ITER=0            ;10000 Werte
ITEREND=10000     ;berechnen

.IFP(0,FX)        ;Startwert
.IFP(0,FY)
.IFP(227,FDX)     ;Verschiebung
.IFP(158,FDY)     ;auf Bildschirm

.AFP("1.7",FN1)   ;Skalierung auf
.AFP("1.7",FN2)   ;Bildschirm

.FPI(FBX,IX)       ;In WORD wandeln
.FPI(FBY,IY)
PLOT(IX,IY)        ;Plotten

.FMUL(FB,FX,FT1)   ;FT1=FB*FX
.FSUB(FT1,FC,FT1)  ;FT1=FT1-FC
.SQR(FT1,FT1)      ;Wurzel ziehen

.FCMP(FX,FL)       ;Signum-Funktion
IF FL=2            ;mit Subtraktion
  .FSUB(FY,FT1,FNX)
ELSE               ;oder Addition
  .FADD(FY,FT1,FNX)
ENDIF

.FSUB(FA,FX,FY)    ;FY=FA-FX
FX=FNX             ;FX=FNX

ADD(ITER,1,ITER)

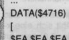
UNTIL ITER=ITEREND

ENDMAIN
```

Literaturverweis: A.K.Dewdney, Computer Kurzweil, Spektrum der Wissenschaft-Verlag.

Harald Schönfeld





Kommunikationsecke

Entwerfen Sie auf Ihrem Computer interessante Grafiken. Die schönsten Bilder werden in der Kommunikationsecke abgedruckt

Computergrafik

Tips & Tricks

Rainer Caspary hat mir einen Trick vorgeschlagen, wie man den INPUT-Prompt in QUICK ändern kann. Normalerweise wird '>' als Prompt angezeigt. Im Gegensatz zum BASIC, das ja im ROM steht, kann man QUICK im eigenen Programm selbst einfach patchen.

In der Speicherzelle PROMPT=$4715 steht der ASCII-Code des Zeichens, das als Prompt ausgegeben werden soll. Normalerweise steht hier 62. Setzt man hier z.B. 63 ein, so erhält man '?' als Prompt, wie im BASIC.

Der Programmteil dazu sieht also so aus:

```
BYTE
[
PROMPT=$4715
]
...
PROPMT=63
```

Man kann die Ausgabe des PROMPTS aber auch völlig verhindern, in dem man den PRINT-Befehl aus der INPUT-Routine herauswirft. Das geht einfach dadurch, daß man NOP-Befehle in den Maschinencode der INPUT-Routine hineinschreibt. Der folgende Programmteil erledigt das:

```
...
DATA($4716)
[
$EA,$EA,$EA
]
...
```

und

```
...
DATA($4716)
[
$20,$D4,$42
]
...
```

schaltet den PROMPT wieder an.

Erweiterung

Kürzlich erhielt ich das QUICKmagazin 8, darauf befindet sich das Programm "Zweispaltige QUICK-Listings für ATARI-Drucker 1029" von Rainer Caspary. Beim Test des Programms mit meinem ATARI 1027-Typendrucker, in dem ich nur Einzelblattpapier verwende, geschah es, daß der Drucker am Ende der Seite nicht anhielt. Das veranlaßte mich, eine Warteschleife, die mit der START-Taste abgebrochen wird, in das Programm an den betreffenden Stellen einzubauen. Wenn das Listing und die Statistik zum Ausdruck kommen, wartet der Drucker nun auch bevor die Statistik ausgedruckt wird. Ist abzusehen, daß der Statistikteil noch auf die Seite paßt, kann mit START der Druckvorgang fortgesetzt werden. Uwe Vogel

Und hier nun die Zusätze im Quelltext. Am Programmanfang:

```
BYTE
[
CONSOL=53279
]

In Main:
...
  UNTIL I=0
  CONSOL=8
  REPEAT
  UNTIL CONSOL=6
  LPT("***Seite...
 ENDIF
ENDIF
IF DRUCK=1
 CONSOL=8
 REPEAT
 UNTILCONSOL=6
ENDIF
LPT
LPT
...
In PROC LEERZEILEN
...
UNTIL N=0
CONSOL=8
REPEAT
UNTIL CONSOL=6
LPT("*** Seite...
```

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Assemblerbuch	AT 10	29,00
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Atomics	AT 101	29,80
Ball-Cracker	AT 146	29,90
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Black Magic Comp.	AT 147	29,90
"C:"-Simulator	**AT 80**	**19,90**
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Centr. Interface II	**AT 98**	**128,-**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Design Master	AT 9	19,80
Die Außerirdischen	**AT 148**	**24,80**
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Disk zur Hexenküche	AT 5	19,80
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line 15	AT 184	10,00
Disk-Line 16	**AT 195**	**10,00**
Disk-Line 17	**AT 207**	**10,00**
Diskmaster	**AT 213**	**29,90**
Dynatos	**AT 179**	**29,80**
Expansions-Adapter	AT 39	27,90
Fiji	AT 28	19,80
Floppy 2000		
Die 2. Generation	**AT 111**	**429.-**
Update Kit	**AT 169**	**39,00**
FIPlus 1.0	**AT 24**	**24,90**
Forth-Handbuch	AT 114	8,90
Galaxi-Barkonid	AT166	29,80
Ghost/3D-Pac Plus	AT 55	29,00
Gigablast	**AT 162**	**29,80**
Glaggs It!	**AT 104**	**19,90**
Grafik Forth	AT 113	49,00
Grafik Paket	AT 93	34,90
(DigiPaint 1.0 + PD 81 A+B+C+D)		
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	**AT 167**	**24,90**
Hacker's Night	AT 88	24,80
Happy Set 1	AT 174	24,00
Happy Set 2	AT 175	24,00
Happy Set 3	AT 176	24,00
Happy Set 4	AT 177	24,00
Happy Set 5	AT 178	24,00
Herbert 1	AT 33	29,00
Herbert 2	AT 42	29,00
Im Namen des Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	**AT 188**	**39,00**
Kaiser 2	AT 140	29,90
Kartei-Kasten	AT 189	24,00
KrIS	**AT 183**	**24,90**
Laser Robot	**AT 199**	**29,80**
LDS Freezer	AT 75	29,80
Library Diskette 1	**AT 194**	**15,00**
Library Diskette 2	**AT 205**	**15,00**
Light Pen	**AT 187**	**89,00**
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	**AT 170**	**29,80**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Font-Texter	**AT 182**	**29,80**
Mission Zircon	**AT 215**	**19,80**
Monitor XL	AT 8	19,80
Monster Hunt	**AT 192**	**29,80**
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Paradise Part One	**AT 216**	**19,80**
Parsec XL	AT 141	29,90
Pirates	**AT 191**	**29,80**
Phantastic Journey I	AT 173	29,80
Phantastic J. II	**AT 203**	**29,80**
Plastron	AT 163	29,90
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	**AT 185**	**19,80**
Player's Dream 3	**AT 204**	**19,80**
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Star 1	AT 29	39,00
Print Star 2	AT 36	39,00
Print Star II/24	AT 142	54,00
Print Universal 1029	**AT 202**	**29,00**
Pungoland	AT 37	29,00
Pyramidos	AT 73	29,00
Qtec-Maus	**AT 165**	**59,00**
Quick V2.1	**AT 53**	**39,00**
Quick V2.1 Handb.	**AT 196**	**9,00**
Quick V2.1 Handbuch und		
Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	**AT 158**	**9,00**
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	**AT 193**	**9,00**
RAMerw. 256KB	**AT 143**	**149,-**
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)		
Sea Fighter/		
Leather Weapon	AT 54	29,00
Sherlock Holmes	AT 17	29,00
Shogun Master	**AT 107**	**24,90**
Sound Digitizer	AT 112	64,90
Soundmachine	AT 1	29,80
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	**AT 110**	**99,00**
Spider/Snap 2	AT 72	29,00
Spieledisk 1	**AT 132**	**16,00**
Spieledisk 2	**AT 133**	**16,00**
Spieledisk 3	**AT 134**	**16,00**
3er Pack Spiele	**AT 190**	**34,00**
Star LC 24-20	**AT 181**	**759,-**
Mitglieder		**739,-**
Stereobluster	**AT 212**	**98,00**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	**AT 90**	**15,00**
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Dos V2.1	AT 159	49,-
Turbo Link XL/PC	**AT 155**	**119,-**
Turbo Link XL/ST	**AT 149**	**119,-**
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	**AT 172**	**19,90**
VidigPaint	**AT 214**	**24,90**
Viedeofilmverwaltung	AT 151	29,90
WASEO-Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	**AT 208**	**24,00**
Werner-Flaschbier	**AT 105**	**19,90**
XF Dual Disk Upgr.	**AT 201**	**289,-**
XL-Art	AT 154	49,00
Zielpunkt 0 Grad N.	AT 82	29,00
Set für W.Publisher	**AT 186**	**15,00**
5 Bilderdisketten	**AT 198**	**25,00**

Für Ihre Bestellung beigeleg- te Postkarte verwenden

Wie entstehen Strategiespiele? (Teil 6)

Heute sollte eigentlich der Alpha-Beta-Algorhythmus erklärt werden. Aufgrund der Länge des heutigen Listings, möchte ich mich aber recht kurz fassen und ausschließlich zum Programm Stellung nehmen.

VIER GEWINNT

Wer kennt es nicht? Ein Spiel, das immer wieder gerne zwischendurch gespielt wird. Ziel ist es, auf einem sieben mal sechs Felder umfassenden Spielfeld, vier eigene Spielsteine waagerecht, senkrecht oder diagonal nebeneinander anzuordnen.

Dabei kann man die Steine aber nicht beliebig auf eines der Felder setzen, sondern muß sie in eine der sieben Spalten stecken. Der Spielstein fällt dann auf das unterste freie Feld.

Das Spielprogramm

Diese Version des Spiels ist sehr flexibel gestaltet und bietet zudem noch eine recht ansprechende grafische Präsentation.

Am Anfang des Spiels geben Sie bitte ein, wer beginnen soll: "S" für Spieler und "C" für Computer.

Danach werden Sie nach der gewünschten Suchtiefe gefragt. Abgesehen davon, daß ich für dieses Programm Turbo-Basic vorschlage, sind an dieser Stelle Eingaben, die größer als zwei sind, nicht zu empfehlen, da die Wartezeiten unerträglich werden.

Aber seien Sie versichert, der Computer spielt mit Suchtiefe 1 schon sehr stark.

Als letztes geben Sie bitte noch eine Zahl zwischen 0 und 30 als Zufallsfaktor ein. Wenn Sie 0 eingeben spielt er zwar am stärksten, aber dafür reagiert er auf gleiche Eingaben immer identisch.

Während des Spiels erkennen Sie am gelben Pfeil rechts oben, daß Sie an der Reihe sind. Dieser läßt sich mit den Tasten + und * über die gewünschte Spalte bewegen. Bei Druck auf RETURN wird der Spielstein eingeworfen.

Viel Spass mit diesem Spiel wünscht

Stefan Sölbrandt

Listing: VIER GEWINNT

```
1 REM *** VIER GEWINNT ***
2 REM *** VON STEFAN SOELBRANDT ***
3 REM *** FUER DAS ATARI-MAGAZIN ***
10 DIM FELD(7,6),SPLEER(7),E$(1),SPALTE(5),X(5),MS$(320),BEW(5)
20 ZUG=0
30 GOSUB 1520:REM Init Felder
40 GOSUB 1900:REM Init Spielfeld
50 GOSUB 1350:REM Init MS-Routine
60 GOSUB 2120:REM Anfangseingaben
70 REM ----------------------------
80 REM Hauptprogramm
90 REM ----------------------------
100 ZUG=ZUG+1
110 IF SP=1 THEN GOSUB 250:REM Spieler
120 IF SP=5 THEN GOSUB 310:REM Computer
130 GOSUB 770:REM Vierer entstanden?
140 IF V=0 AND ZUG<42 THEN SP=6-SP:GOTO 100
150 ? "Das Spiel endete ";
160 IF ZUG=42 THEN ? "unentschieden!":GOTO 190
170 IF SP=1 THEN ? "mit Ihrem Sieg!":GOTO 190
180 ? "mit Ihrer Niederlage!"
190 ? "Noch einmal "::INPUT E$
200 IF E$="N" THEN END
210 RUN
220 REM ----------------------------
230 REM Spieler ist am Zug
240 REM ----------------------------
250 GOSUB 1690:REM Spaltenauswahl
260 SPALTE=PFEIL+1:IF SPLEER(SPALTE)=7 THEN 250
270 COL=2:GOSUB 1610:REM Chip in Spalte
280 FELD(SPALTE,SPLEER(SPALTE))=1:POKE 1539+SPALTE+(SPLEER(SPALTE)-1)*7,1
290 SPLEER(SPALTE)=SPLEER(SPALTE)+1
300 RETURN
310 REM ----------------------------
320 REM Computer ist am Zug
330 REM ----------------------------
```

```
340 BEW(0)=1000:TIEFE=1:IF STIEF>43-ZUG THEN STIEF=43-ZUG
350 BEW(TIEFE)=(3-SP)*500:X(TIEFE)=0
360 X(TIEFE)=X(TIEFE)+1:IF X(TIEFE)=8 THEN 600
370 IF SPLEER(X(TIEFE))=7 THEN 360
380 FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=SP:POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7
,SP
390 SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))+1
400 SPALTE=X(TIEFE):GOSUB 770
410 IF V=1 THEN 520
420 IF TIEFE<STIEF THEN TIEFE=TIEFE+1:SP=6-SP:GOTO 350
430 GOSUB 830
440 IF SP=1 AND BEW<BEW(TIEFE) THEN BEW(TIEFE)=BEW:SPALTE(TIEFE)=X(TIEFE)
450 IF SP=5 AND BEW>BEW(TIEFE) THEN BEW(TIEFE)=BEW:SPALTE(TIEFE)=X(TIEFE)
460 IF (SP=1 AND BEW<BEW(TIEFE-1)) OR (SP=5 AND BEW>BEW(TIEFE-1)) THEN 540
470 SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))-1:FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=0
480 POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7,0:GOTO 360
490 REM ----------------------------
500 REM Vierer vorhanden
510 REM ----------------------------
520 IF SP=1 AND -500>BEW(TIEFE-1) THEN BEW(TIEFE-1)=-500:SPALTE(TIEFE-1)=X(TIEFE
)
530 IF SP=5 AND 500<BEW(TIEFE-1) THEN BEW(TIEFE-1)=500:SPALTE(TIEFE-1)=X(TIEFE)
540 SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))-1:FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=0
550 POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7,0
560 IF TIEFE=1 THEN 700
570 TIEFE=TIEFE-1:SP=6-SP
580 SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))-1:FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=0
590 POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7,0:GOTO 360
600 IF SP=1 AND BEW(TIEFE)>BEW(TIEFE-1) THEN BEW(TIEFE-1)=BEW(TIEFE):SPALTE(TIEF
E-1)=X(TIEFE-1)
610 IF SP=5 AND BEW(TIEFE)<BEW(TIEFE-1) THEN BEW(TIEFE-1)=BEW(TIEFE):SPALTE(TIEF
E-1)=X(TIEFE-1)
620 IF TIEFE>1 THEN 640
630 GOTO 660
640 TIEFE=TIEFE-1:SP=6-SP:SPLEER(X(TIEFE))=SPLEER(X(TIEFE))-1
650 FELD(X(TIEFE),SPLEER(X(TIEFE)))=0:POKE 1539+X(TIEFE)+(SPLEER(X(TIEFE))-1)*7,
0:GOTO 360
660 SPALTE(0)=SPALTE(1)
670 REM ----------------------------
680 REM Zug ausfuehren
690 REM ----------------------------
700 SPALTE=SPALTE(0)
710 COL=1:GOSUB 1610:REM Chip anzeigen
720 FELD(SPALTE,SPLEER(SPALTE))=5:POKE 1539+SPALTE+(SPLEER(SPALTE)-1)*7,5:SPLEER
(SPALTE)=SPLEER(SPALTE)+1
730 RETURN
740 REM ----------------------------
750 REM Vierer?
760 REM ----------------------------
770 Z=USR(ANFADR,SPALTE+(SPLEER(SPALTE)-2)*7,SPALTE,SP)
780 V=PEEK(1535)
790 RETURN
800 REM ----------------------------
810 REM Bewertungsfunktion
820 REM ----------------------------
830 BEW=0
840 FOR X=1 TO 7:FOR Y=1 TO 6
850 FARB=FELD(X,Y):IF FARB>0 THEN GOSUB 940:GOTO 900
860 SPALTE=X:SPVOR=SP:SPLVOR=SPLEER(X):SPLEER(X)=Y+1
870 SP=1:GOSUB 770:IF V=1 THEN BEW=BEW-80
880 SP=5:GOSUB 770:IF V=1 THEN BEW=BEW+50
890 SPLEER(X)=SPLVOR:SP=SPVOR
900 NEXT Y:NEXT X
910 BEW=BEW+INT(RND(0)*ZUFALL)
920 RETURN
930 REM Senkrecht!
940 I=0:FELD=0
950 I=I+1:IF Y-I<1 THEN 970
960 IF FELD(X,Y-1)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 950
```

```
970 Q=0
980 Q=Q+1:IF Y+Q>6 OR Q=4 THEN 1010
990 IF FELD(X,Y+Q)=0 THEN 980
1000 IF FELD(X,Y+Q)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 980
1010 IF I+Q>4 THEN BEW=BEW+(FARB-4)*(2*FELD+I+Q-4)
1020 REM Waagerecht!
1030 I=0:FELD=0
1040 I=I+1:IF X-I<1 OR I=4 THEN 1070
1050 IF FELD(X-I,Y)=0 THEN 1040
1060 IF FELD(X-I,Y)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1040
1070 Q=0
1080 Q=Q+1:IF X+Q>7 OR Q=4 THEN 1110
1090 IF FELD(X+Q,Y)=0 THEN 1080
1100 IF FELD(X+Q,Y)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1080
1110 IF I+Q>4 THEN BEW=BEW+(FARB-4)*(2*FELD+I+Q-4)
1120 REM Diagonal!
1130 I=0:FELD=0
1140 I=I+1:IF X-I<1 OR Y-I<1 OR I=4 THEN 1170
1150 IF FELD(X-I,Y-I)=0 THEN 1140
1160 IF FELD(X-I,Y-I)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1140
1170 Q=0
1180 Q=Q+1:IF X+Q>7 OR Y+Q>6 OR Q=4 THEN 1210
1190 IF FELD(X+Q,Y+Q)=0 THEN 1180
1200 IF FELD(X+Q,Y+Q)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1180
1210 IF I+Q>4 THEN BEW=BEW+(FARB-4)*(2*FELD+I+Q-4)
1220 I=0:FELD=0
1230 I=I+1:IF X-I<1 OR Y+I>6 OR I=4 THEN 1260
1240 IF FELD(X-I,Y+I)=0 THEN 1230
1250 IF FELD(X-I,Y+I)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1230
1260 Q=0
1270 Q=Q+1:IF X+Q>7 OR Y-Q<1 OR Q=4 THEN 1300
1280 IF FELD(X+Q,Y-Q)=0 THEN 1270
1290 IF FELD(X+Q,Y-Q)=FARB THEN FELD=FELD+1:GOTO 1270
1300 IF I+Q>4 THEN BEW=BEW+(FARB-4)*(2*FELD+I+Q-4)
1310 RETURN
1320 REM ----------------------------
1330 REM Maschinenroutine
1340 REM ----------------------------
1350 ANFADR=ADR(MS$)
1360 RESTORE 1380:FOR I=0 TO 315:READ D:POKE ANFADR+I,D:NEXT I
1370 RETURN
1380 DATA 104,104,141,0,6,104,141,0,6,104,141,1,6,104,141,1,6,104,141,2,6,104,14
2,6
1390 DATA 216,169,1,141,255,5,174,0,6,160,0,224,22,48,19,56,138,233,7,170,189,3,
6,205,2,6,208,6,200,192
1400 DATA 3,208,238,96,174,0,6,160,0,173,1,6,141,3,6,202,206,3,6,173,3,6,201,1,4
8,13,189,3,6,205,2,6,208,5
1410 DATA 200,192,0,16,232,174,0,6,173,1,6,141,3,6,232,238,3,6,173,3,6,201,8,16,
13,189,3,6
1420 DATA 205,2,6,208,5,200,192,0,16,232,192,3,48,1,96,174,0,6,160,0,173,1,6,141
,3,6,56,138,233,8,170,224
1430 DATA 1,48,23,206,3,6,173,3,6,201,1,48,13,189,3,6,205,2,6,208,5,200,192,0,16
,224,174,0,6,173,1,6,141,3,6
1440 DATA 24,138,105,8,170,224,43,16,23,238,3,6,173,3,6,201,8,16,13,189,3,6,205,
2,6,208,5,200,192,0,16
1450 DATA 224,192,3,48,1,96,174,0,6,160,0,173,1,6,141,3,6,56,138,233,6,170,224,1
,48,23,238
1460 DATA 3,6,173,3,6,201,8,16,13,189,3,6,205,2,6,208,5,200,192,0,16,224,174,0,6
,173,1,6,141,3,6,24,138
1470 DATA 105,6,170,224,43,16,23,206,3,6,173,3,6,201,1,48,13,189,3,6,205,2,6,208
,5,200,192,0,16
1480 DATA 224,192,3,48,1,96,169,0,141,255,5,96
1490 REM ----------------------------
1500 REM Initialisierung der Felder
1510 REM ----------------------------
1520 FOR I=1 TO 7:FOR Q=1 TO 6:FELD(I,Q)=0:NEXT Q:NEXT I
1530 FOR I=1 TO 7:SPLEER(I)=1:NEXT I
1540 FOR I=1540 TO 1581:POKE I,0:NEXT I
1550 RETURN
```

```
1560 REM ---------------------------
1570 REM Chip in Spalte
1580 REM E: COL (Color)
1590 REM SPALTE, SPLEER(SPALTE)
1600 REM ---------------------------
1610 FOR I=0 TO 6-SPLEER(SPALTE)
1620 C=COL:XP=SPALTE-1:YP=I:GOSUB 2030:IF I=6-SPLEER(SPALTE) THEN 1640
1630 C=0:XP=SPALTE-1:YP=I:GOSUB 2030
1640 NEXT I
1650 RETURN
1660 REM ---------------------------
1670 REM Spaltenwahl mit Pfeil
1680 REM ---------------------------
1690 PFEIL=6:XP=6*20+17:YP=7:C=2:GOSUB 1840
1700 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,K:CLOSE #1:IF (K<>42) AND (K<>43) AND (K<>
155) THEN 1700
1710 XP=PFEIL*20+17:YP=7:C=0:GOSUB 1840
1720 IF K=155 THEN 1790
1730 IF K=43 THEN PFEIL=PFEIL-1
1740 IF K=42 THEN PFEIL=PFEIL+1
1750 IF PFEIL<0 THEN PFEIL=6
1760 IF PFEIL>6 THEN PFEIL=0
1770 XP=PFEIL*20+17:YP=7:C=2:GOSUB 1840
1780 GOTO 1700
1790 RETURN
1800 REM ---------------------------
1810 REM Pfeil darstellen
1820 REM E: XP,YP,C
1830 REM ---------------------------
1840 COLOR C:PLOT XP,YP+4:DRAWTO XP,YP+6:PLOT XP+1,YP+5:DRAWTO XP+1,YP+5:DRAWTO
XP+1,YP+8
1850 PLOT XP+2,YP:DRAWTO XP+2,YP+9:PLOT XP+3,YP+5:DRAWTO XP+3,YP+8:PLOT XP+4,YP+
4:DRAWTO XP+4,YP+6
1860 RETURN
1870 REM ---------------------------
1880 REM Spielfeld zeichnen
1890 REM ---------------------------
1900 GRAPHICS 15:POKE 712,0:POKE 710,128:POKE 709,248:POKE 708,48
1910 FOR X=0 TO 6:FOR Y=0 TO 5
1920 FOR I=0 TO 19:COLOR 3
1930 IF I/2=INT(I/2) THEN PLOT 10+(X*20),20+(Y*20)+I:DRAWTO 29+(X*20),20+(Y*20)+
I:GOTO 1950
1940 PLOT 10+(X*20),20+(Y*20)+I:DRAWTO 29+(X*20)-I,20+(Y*20)+I
1950 NEXT I:C=0:XP=X:YP=Y:GOSUB 2030
1960 NEXT Y:NEXT X
1970 RETURN
1980 REM ---------------------------
1990 REM Chip darstellen
2000 REM Eing.: C (Color)
2010 REM XP (0-6) YP (0-5)
2020 REM ---------------------------
2030 XP=XP*20+10:YP=YP*20+20
2040 COLOR C:PLOT XP+7,YP+4:DRAWTO XP+12,YP+4
2050 PLOT XP+5,YP+5:DRAWTO XP+14,YP+5
2060 FOR Q=6 TO 13:PLOT XP+4,YP+Q:DRAWTO XP+15,YP+Q:NEXT Q
2070 PLOT XP+5,YP+14:DRAWTO XP+14,YP+14:PLOT XP+7,YP+15:DRAWTO XP+12,YP+15
2080 RETURN
2090 REM ---------------------------
2100 REM Anfangseingaben
2110 REM ---------------------------
2120 ? "Wer soll beginnen (Spieler/Computer)?":INPUT ES
2130 IF ES="S" THEN SP=1:GOTO 2160
2140 IF ES="C" THEN SP=5:GOTO 2160
2150 GOTO 2120
2160 ? "Welche Suchtiefe (1-5) ";:INPUT STIEF:IF STIEF<1 OR STIEF>5 THEN 2160
2170 ? "Zufallsfaktor (0-30): ";:INPUT ZUFALL:IF ZUFALL<0 OR ZUFALL>30 THEN 2170
2180 RETURN
```

Programmierung in Grafik-Forth (Teil 6)

Herzlich willkommen zur 6. Folge der Serie. Diesesmal wollen wir uns hauptsächlich mit Sprites befassen, da wir die Schachfiguren als Sprites definieren werden. Bevor wir zu den Sprites kommen, noch ein paar wichtige Wörter des FORTH-Vokabulars.

! (n a --)

! speichert einen 16-Bit Wert n in eine Adresse a. **!** ist vergleichbar mit DPOKE in TURBO-BASIC. Beispiele:

40 PHYSOFF !

33600 45000 !

@ (a -- n)

@ nimmt die Adresse a vom Stack und ersetzt sie durch ihren Inhalt (16-Bit Wert). @ ist vergleichbar mit DPEEK in TURBO-BASIC. Beispiele:

12 @ .

PAD DP @ - .

C! (b a --)

C! funktioniert wie **!**, nur daß es einen 8-Bit Wert speichert. **C!** ist vergleichbar mit POKE in BASIC. Beispiele:

12 712 C!

34 559 C!

C@ (a -- b)

C@ funktioniert wie @, nur daß es einen 8-Bit Wert holt. C@ ist vergleichbar mit PEEK in BASIC. Beispiele:

702 C@ .

756 C@ .

CMOVE (s d # --)

CMOVE kopiert einen # Bytes langen Speicherbereich von Adresse s nach Adresse d. Das erste Byte wird zuerst kopiert. **CMOVE** ist vergleichbar mit MOVE in TURBO-BASIC. Beispiele:

46000 42000 2000 CMOVE

HERE PAD 12 CMOVE

, (n --)

, kompiliert n in die nächste freie Speicherzelle des Lexikons. Beispiel:

TBL SBIT 3 , 12 , 48 , 192 , 768 , 3072 , 12288 , 49152 ,

In TURBO-BASIC würde man dasselbe wie folgt schreiben:

10000 # SBIT

10010 DATA 3,12,48,192,768,3072, 12288,49152

In BASIC wird das Komma zum Trennen von Daten verwendet - das Komma steht also zwischen den Daten. In FORTH kompiliert man mit **,** Zahlen, und deshalb steht es immer hinter einer zu kompilierenden Zahl.

C, (b --)

C, kompiliert einen 8-Bit Wert b ins nächste freie Byte des Lexikons. Beispiel:

TBL FARBEN 12 C, 8 C, 2 C, 4 C,

TBL \ Name (--)

TBL erzeugt einen Lexikoneintrag namens Name. Name (-- a) legt beim Aufruf seine Adresse auf den Stack (ähnlich einer Variable). **TBL** wird zum Erstellen von Tabellen verwendet. Beispiel:

TBL LAENGEN 32 C, 47 C, 96 C, 155 C,

LAENGEN 2 + C@ .

SPRITE (x y Sprite# --)

Sprites sind 16*16 Punkte große Grafikobjekte. x und y sind die Koordinaten des obersten linken Punktes; Werte zwischen 0 und 255 sind erlaubt. Man kann bis zu 16 Sprites gleichzeitig verwenden. Sprite# kann Werte zwischen 0 und 15 annehmen. Wie die meisten GRAFIK-Wörter, ist SPRITE eine Shortdefinition.

Aufruf: RAM SPRITE (x y Sprite#) ROM

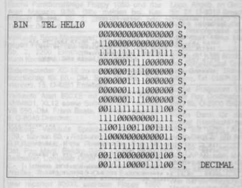
Spriteaufbau

Sprites werden ab der Adresse $EA00 (dez. 59904) im Speicher "hinter dem Betriebssystem" gespeichert. Jedes Sprite belegt 16*16 Bits, also 32 Bytes. Der Spritespeicherbereich hat insgesamt eine Größe von 512 Bytes. Sprites sind aus 16 Zeilen zu jeweils 16 Bits = 2 Bytes aufgebaut:

```
Bitwert 1       1
        2631    2631
        8426842184268421
Byte  0 ................    0,0=0
      2 ................    0,0=0
      4 **..............    192,0=49152
      6 ****************    255,255=65535
      8 ......****......    3,192=960
     10 ......****......    3,192=960
     12 ......****......    3,192=960
     14 ......****......    3,192=960
     16 ......****......    3,192=960
     18 ..************..    63,252=16380
     20 ****........****    240,15=61455
     22 **..**..**..****    204,207=52431
     24 **..........****    192,15=49167
     26 ****************    255,255=65535
     28 ..**........**..    48,12=12300
     30 ..****....****..    60,60=15420
```

Erstellen von Sprites

Um einen Sprite zu kreieren, erstellen wir zuerst zeilenweise eine Spritetabelle im normalen Ram und kopieren sie dann komplett "hinters Betriebssytem". Einen Namen geben wir der Spritetabelle mit dem Wort **TBL.** Das Kompilieren der einzelnen Zeilen geschieht durch **S,** (Spritezeile --). Zum Ein- und Ausschalten des Rom benutzen wir die Wörter **RAM** und **ROM**. Das Kopieren geschieht durch das Wort **CMOVE**. Es ist am lesbarsten, wenn man Spritezeilen als Binärzahlen eingibt, da man dann genau erkennen kann, welches Bit (welcher Punkt) gesetzt ist. Mit dem Wort **BIN** setzt man das binäre Zahlensystem. **DECIMAL** setzt das Dezimal- und **HEX** das Hexadezimalsystem. Eine Spritetabelle könnte folgendermaßen aussehen:



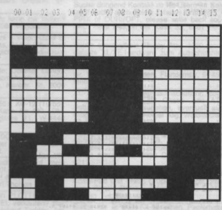
```
BIN   TBL HELI0    0000000000000000 S,
                   0000000000000000 S,
                   1100000000000000 S,
                   1111111111111111 S,
                   0000001111000000 S,
                   0000001111000000 S,
                   0000001111000000 S,
                   0000001111000000 S,
                   0000001111000000 S,
                   0011111111111100 S,
                   1111000000001111 S,
                   1100110011001111 S,
                   1100000000000011 S,
                   1111111111111111 S,
                   0011000000001100 S,
                   0011110000111100 S,   DECIMAL
```

Um das Kopieren von Sprites zu erleichtern, gibt es das Wort **OBJEKT** (Sprite# -- a Länge), das wie **BIN** und **S,** auf Screen 28 in unserem Demoprogramm steht. **OBJEKT** erwartet eine Spritenummer und wandelt diese in die Spriteadresse um. Außerdem legt es noch die Spritelänge (immer 32) auf den Stack. **OBJEKT** wird zusammen mit **CMOVE** verwendet, um einen mit **TBL** und **S,** erzeugten Sprite in den Spritespeicher zu kopieren. Beispiel:

RAM HELI0 0 OBJEKT CMOVE ROM

Spriteformular

Die in dieser Ausgabe abgedruckten Spriteformulare sollten vor dem ersten Gebrauch fotokopiert werden. Danach kann man von Hand seine Sprites kreieren. Jedes Feld eines Formulars repräsentiert dabei einen Punkt eines Sprites. Zum Übertragen in den Computer muß man sich vorstellen, daß jedes ausgefüllte Feld eine 1 und jedes leere eine 0 ist. So kann man punktweise seine Zeichnung in eine Spritetabelle umwandeln. Zum weiter oben definierten HELI0 sähe ein Spriteformular so aus:



Spriteformular von HELIO

Demoprogramm

Zum Ausprobieren des Demoprogramms booten Sie bitte GRAFIK-FORTH Teil 1. Nach dem Booten legen Sie die Diskette mit den Programmen der vorherigen Teile ins Laufwerk und geben folgendes ein:

EDITOR 27 L. WIPE L <RETURN>, **ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 27, wenn Sie damit fertig sind <CONTROL>+<3>, **UE N L WIPE L ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 28, <CONTROL>+<3>, **UE N L WIPE L ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 29, <CONTROL>+<3>, **UE N L WIPE L ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 30, <CONTROL>+<3>, **... , UE N L WIPE L ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 36, <CONTROL>+<3>, **UE N L WIPE L ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 37, <CONTROL>+<3>, **UE FH RAUS** <RETURN>, **27 LOAD** <RETURN> und **DEMO5** <RETURN> zum Starten der Demo.

Rainer Hansen

```
SCR# 27
\ Demoprogramm fuer ATARImagazin 6/92               RAI 02.05.1992
GRAFIK DEFINITIONS   DECIMAL
 1 VM LOAD \ Spritedaten laden
 7 VM LOAD \ Animationswoerter
 9 VM LOAD \ Hintergrund zeichnen
10 VM LOAD \ Hubschrauberflug
♥
```

```
SCR# 28
\ Sprites laden             Seite 001/002          RAI 02.05.1992
HEX
GRAFIK DEFINITIONS
: OBJEKT ( Sprite# -- a Laenge )   020 * 0EA00 + 020 ;
CODE S,   \ ( u -- )  speichert eine "Spritezeile"
   BOT 1+ LDA, DP )Y STA,  BOT LDA, INY, DP )Y STA, CLC,
   DP LDA, 2 # ADC, DP STA,  DP 1+ LDA, 0 # ADC, DP 1+ STA,
   POP JMP, C;
: BIN   2 BASE ! ;
DECIMAL
-->
```

```
SCR# 29
BIN  TBL HELI0   0000000000000000 S,
                 0000000000000000 S,
                 1100000000000000 S,
                 1111111111111111 S,
                 0000001111000000 S,
                 0000001111000000 S,
                 0000001111000000 S,
                 0000001111000000 S,
                 0000001111000000 S,
                 0011111111111100 S,
                 1111000000001111 S,
                 1100110011001111 S,
                 1100000000001111 S,
                 1111111111111111 S,
                 0011000000001100 S,
                 0011110000111100 S,    DECIMAL -->
```

```
SCR# 30
\ Spritedaten               Seite 002/004          RAI 02.05.1992
 TBL HELI1    0 S, 0 S,
 BIN          0011000000000000 S,
              0011111111111100 S,
 DECIMAL      960 S, 960 S, 960 S, 960 S, 960 S,
              16380 S, 61455 S, 52431 S, 49167 S,
              65535 S, 12300 S, 15420 S,

 TBL HELI2    0 S, 0 S,
 BIN          0000110000000000 S,
              0000111111110000 S,
 DECIMAL      960 S, 960 S, 960 S, 960 S, 960 S,
              16380 S, 61455 S, 52431 S, 49167 S,
              65535 S, 12300 S, 15420 S,
-->
```

```
SCR# 31
\ Spritedaten               Seite 003/004          RAI 02.05.1992
 TBL HELI3    0 S, 0 S,
 BIN          0000001111000000 S,
              0000001111000000 S,
 DECIMAL      960 S, 960 S, 960 S, 960 S, 960 S,
              16380 S, 61455 S, 52431 S, 49167 S,
              65535 S, 12300 S, 15420 S,

 TBL HELI4    0 S, 0 S,
 BIN          0000000000110000 S,
              0000111111110000 S,
 DECIMAL      960 S, 960 S, 960 S, 960 S, 960 S,
              16380 S, 61455 S, 52431 S, 49167 S,
              65535 S, 12300 S, 15420 S,
-->
```

```
SCR# 32
\ Spritedaten               Seite 004/004          RAI 02.05.1992
 TBL HELI5    0 S, 0 S,
 BIN          0000000000001100 S,
              0011111111111100 S,
 DECIMAL      960 S, 960 S, 960 S, 960 S, 960 S,
              16380 S, 61455 S, 52431 S, 49167 S,
              65535 S, 12300 S, 15420 S,

 TBL HELI6    0 S, 0 S,
 BIN          0000000000000011 S,
              1111111111111111 S,
 DECIMAL      960 S, 960 S, 960 S, 960 S, 960 S,
              16380 S, 61455 S, 52431 S, 49167 S,
              65535 S, 12300 S, 15420 S,
-->
```

```
SCR# 33
\ Sprites laden             Seite 002/002          RAI 02.05.1992
DECIMAL
\ Spritedaten kopieren:
RAM     HELI0 0 OBJEKT CMOVE
        HELI1 1 OBJEKT CMOVE   HELI2 2 OBJEKT CMOVE
        HELI3 3 OBJEKT CMOVE   HELI4 4 OBJEKT CMOVE
        HELI5 5 OBJEKT CMOVE   HELI6 6 OBJEKT CMOVE
ROM
FORGET OBJEKT
♥
```

```
SCR# 34
\ Animationswoerter         Seite 001/002          RAI 02.05.1992
DECIMAL
0 VARIABLE HELI#
0 VARIABLE XHELI
0 VARIABLE YHELI
HEX 0D0AF CONSTANT 'SPRITE DECIMAL
54283 CONSTANT VCOUNT
: 0HELI  ( x y -- )   0 HELI# C!  OVER XHELI C! DUP YHELI C!
   0 SPRITE ;
-->
```

```
SCR# 35
\ Animationswoerter         Seite 002/002          RAI 02.05.1992
CODE HELI  ( x y -- )
   XSAVE STX,
   BEGIN, VCOUNT LDA, 90 # CMP, >= UNTIL,
   XHELI LDA, 90 STA, YHELI LDA, 91 STA, HELI# LDA, 96 STA,
   'SPRITE JSR,   XSAVE LDX, SEC LDA, XHELI STA, 90 STA,
   BOT LDA, YHELI STA, 91 STA,   HELI# INC,
   HELI# LDA, 7 # CMP, >= IF, 0 # LDA, HELI# STA, THEN,
   96 STA,
   'SPRITE JSR, XSAVE LDX, POPTWO JMP, C;
♥
```

```
SCR# 36
\ Hintergrund zeichnen                             RAI 02.05.1992
DECIMAL
TBL TEXT   72 C, 101 C, 108 C, 105 C, 99 C, 111 C, 112 C,
   116 C, 101 C, 114 C, 45 C, 68 C, 101 C, 109 C, 111 C,
: .UEBER   72 0 TEXT 15 64 TEXT ;
: HUEGEL   0 100 86 80 LINE  117 115 DRAWTO  172 70 DRAWTO
   285 70 DRAWTO ;
: GRENZEN   0 100 0 190 LINE 255 190 DRAWTO 255 70 DRAWTO ;
: BODEN   86 81 14 GRAFIK FILL  107 81 14 GRAFIK FILL ;
: LANDSCHAFT   1 COLOR HUEGEL GRENZEN BODEN ;
♥
```

```
SCR# 37
\ Hubschrauberflug                                 RAI 02.05.1992
DECIMAL
: W1   250 0 DO LOOP ;
: ABHEBEN   60 90 DO   2 I HELI  W1   -1 +LOOP ;
: STR1   87 2 DO   I 60 HELI  W1   LOOP ;
: STR2   118 86 DO   I DUP 26 - HELI  W1   LOOP ;
: STEIGE   50 64 DO   118 I HELI  W1  -1 +LOOP ;
: STR3   240 118 DO   I 51 HELI W1   LOOP ;
: STR4 ;
: FLIEGE
   2 COLOR   2 80 0HELI  ABHEBEN STR1 STR2 STEIGE STR3 STR4 ;
: DEMO5   GRAFIK EIN
   RAM   LANDSCHAFT  .UEBER  FLIEGE   ROM ;
♥
```

KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Hallo Boulder Dash Freaks! Ich suche jemanden, der selbstgemachte Boulder Dash Construction Kit-Caves tauschen will! Habe selbst ca. 50 Höhlen! Peer Göbel, Am Gr. Wannsee 49a, W-1000 Berlin 39.

Suche Software auf Modul, Cassette und Disk. Angebote an: S. Hofer, Via ca di Ferro 7, CH-6648 Minusio.

Suche: Astrologie-Programme, außerdem das Buch "Astrologie m. Atari 800"/Hofacker-Verlag; Programm zur Software-mäßigen Sprachsynthese, Liberto Maschke, Bachgasse 36, 6360 Friedberg 2.

Suche Kontakt zu anderen Atari-XL/XE-Besitzern im Raum Berlin (50 km) sowie Atari-intern. Biete die ECHTE! Centronics-Schnittstelle incl. Einbau und Software 60,- DM. Michael Wusterhausen, Zossener Str. 84, O-1152 Berlin.

Suche Funktionsfähige Floppy 1050 und das Atari Magazin 9/88. Bitte melden bei: Kay Hallies, Berliner Str. 7, 2200 Elmshorn oder Telefon: 04121/63989

Verkaufe Sega-Mastersyst. mit Zubehör. Liste gegen Freiumschlag bei Kay Hallies, Berliner Str. 7, 2200 Elmshorn W-Germany. Suche auch Kontakt zu 8Bit Atari User (800XL).

Datenrecorder XC-12 zu verkaufen, voll funktionstüchtig für 50,- DM. Sven Weißke, Thälmannstr. 15, O-4251 Erdeborn.

Verkaufe Atari 800XE mit Ramdisk, XF551, XMM801, XL12 sowie Software und Literatur, VB 550,-DM. Frank Beate, Berthold-Haupt-Str. 8, O-8045 Dresden.

Achtung: Verkaufe Sprachbox XL/XE NEU 109,- für nur 60,-, Kassetten: Schreckenstein, R.P.Rennzirkus, [Pole Position, Dig Dug, Mr. Do!, Pac Man], Elektra Glide, Crystal Raider, Ballblazer, Computer Orgel (alle Original) für je 6,-, [ ]-diese sind auf einer Kassette. Sven Weißke, Thälmannstr. 15, O-4251 Erdeborn.

Wer repariert 800XL und/oder Floppy 1050 Speedy, Kosten egal. Bernhard Pahl, Harsdorfer Str. 4, O-3080 Magdeburg.

Biete LDS-Freezer für nur 10,-DM + Porto. Robert Kern, Warmtal 3, 7945 Langenenslingen, Tel.: 07376/708.

Suche das Programm Movie Maker (Diskette) mit Beschreibung. Bernd Großmann, Weitblick 23, O-9560 Zwickau.

Atari 800XE mit 256k Ramdisk, 200,- DM sowie jede Menge Software preisgünstig abzugeben. Tel. 0231/339991 ab 15 Uhr.

Suche Diskettenversion von S.A.M.-Sprachsyntheseprogramm von M. Müller (1987) oder wer schreibt mir die Kassettenversion um. Steffen Schneidenbach, Güterweg 78c, O-9305 Crottendorf.

Verkaufe 800XL, 1050, XC12, Software, Bücher, Zeitschriften, Joysticks, Stefan Berndt, Grenzwehr 44b, 28 Bremen 41, Tel: 0421/400944.

Suche alle Arten von marktwirtschaftlichen Spielen und Handelssimulationen. Weiterhin Treiberprogramme für Atari 1020. Wer kann helfen? Helmut Weidner, PSF 86, O-9802 Lengenfeld.

Verkaufe Atari 1027 Drucker voll funktionstüchtig für 60,-DM. Rüdiger Scholz, Paul-Grüner-Str. 8, O-9561 Zwickau.

Verkaufe org. Software (Cass.) wie Silicon Dreams, Jewels of Darkness und viele andere zu fairen Preisen. Andreas Eichler, Albrecht Dürer-Str. 15, 8510 Fürth.

Verkaufe Kabel von XL/XE zum Fernseher mit Scart Anschluß (auch von XL/XE zu Commodore-Monitor 1802) zum Preis von DM 20,-. Vorher bitte anfragen! Suche Spiel Draconus! (Tausch). Falk Möckel, Schulstr. 1a, O-7401 Windischleuba.

Biete Drucker Atari 1027 mit Trafo für 50,- DM, Buch Spiel und Spaß mit dem Atari 10,- DM. Suche Monitor (kein Fernseher), Handbuch Bibo-DOS, Spiel Ghostbusters. O-Berlin, Erbert, Tel. 4293012.

Mein 800XL ist kaputt. Wer kann mir helfen? Pahl, Harsdorfer Str. 4, O-3080 Magdeburg.

Suche guterh. origin. m. Anl + Verp.: Guild of Thieves, Jewels of Darkness, Ar-the City, Atari Logo. Angeb. an Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden.

Suche unbedingt die Spiele: Colonial Conquest, Kampfgruppe und Thomahawk auf Disk oder Cass. Mirko Martens, Kantstr. 36, 2000 Hamburg 76.

Verkaufe: Atari 800XL, XF551, XC-12 (Turbo), div. Software auf Disk u. Kass. für 480,- DM. Lars Schiefer, Schwabengasse 11, W-4440 Rheine, Tel. 05971/87450.

Suche Programm DAISY-DOT (PD-Version), Autor Roy Goldmann. Dieter Nötzold, Gedser Ring 9b, O-2200 Greifswald.

Vielen Dank für die Zuschriften auf mein Inserat (Hardware gesucht)! Leider kann ich nicht auf jedes Angebot antworten. Daher vielen Dank an alle Anbieter! Thomas Backa.

Will mir denn keiner seinen PLOTTER 1020, KOALAPAD oder MALTAFEL verkaufen? Natürlich gegen gutes Geld. Helmut Taddey, Am Gleise 44, 2000 Hamburg 26.

Wer hat die Möglichkeit, defektes Turbo 1050-Modul und defekten Freezer XL zu reparieren? Anfragen unter 089/573424 (Joachim Scholtysik, Westendstr. 192, 8000 München 21).

Suche Original-Disk: Leader Board. Tel. 0211/394308 ab 16 Uhr.

Verkaufe oder tausche "Das große Spiele-Buch Atari 600/800XL" und "Programmieren in Maschinensprache mit dem 6502". M. Dyllong, Tel. 05601/2953.

Suche defekte XL/XE Hardware! Holger Schmiedl, Dielingen 134, 4995 Stemwede 2, Tel. 05474/1271 ab 18 Uhr.

Verkaufe Koalapad und Micro Illustrator, Atmas II und Assemblerbuch, Spiele auf Disk (Druid, Winter Olympiade 88, Arkanoid, Spindizzy, Polar Pierre, Ace of Aces) für zusammen VB. 200 DM. Arne Genz, Tel. 030/8051872.

Suche Hardware, Software, Informationen zum Thema "Atari XL/XE als Videoschnittgerät". Andreas Tosta, Bungert 27, 5100 Aachen.

Wer repariert 800XL und Floppy 1050. Bernhard Pahl, Harsdorfer Str. 4, O-3080 Magdeburg.

Suche: Alte Computer Kontakt Hefte. Florian Baumann, Tel. 06173/62106

Suche das Spiel Universal Hero gegen Bezahlung oder Tausch! Tel. 0911/23310 von 8 bis 20 Uhr - Helmut Nagel.

Biete und suche Anwenderprogramme und Beschreibungen. Wann sind wieder Atari-Treffen im Osten (wie früher in Böhlen oder Magdeburg)? Uwe Pelz, F.-Heckert-Siedlung 47, O-9270 Hohenstein/Ernstthal.

Suche Buch von Rodney Zacks: "Fortgeschrittene Programmierung des 6502". Steffen Waldmann, J.-Gagarin-Str. 8, O-7520 Peitz.

Verkaufe Drucker ATARI 1029. VB 100 DM. Steffen Waldmann, J.-Gagarin-Str. 8, O-7520 Peitz.

Suche: Günstiges Turbo-Modul 1050 von Bernhard Engl. Tel. 06842/52743 ab 14 Uhr - Oliver.

Hallo! Wer arbeitet mit dem Drucker Star LC 20 oder LC 10? Wer kann Hinweise zur Anpassung des SAM-Texters an diese Drucker geben? Wie kann ich Basci-Listings ausdrucken? Gibt es spezielle Treibersoftware? Bitte meldet Euch bei Helge Kauert, Kellerberg 9, O-3304 Gommern.

Suche dringend Kontakt zu XL-Usern im Saarland! Suche auch Spiele Zybex + Draconus. HI PIRX of OURSOFT, please write back soon! JAC. Peter Dell, In der Klinik 32, 6601 Heusweiler.

Suche einwandfreie Floppy Atari 1050, sowie defekte XL/XE-Hardware zum Ausschlachten, weitere Amateurfunk-Software, tausche RTTY + Morseübungsprogramm -evl RTTY-Konverter. Reinhold Middendorf, Flandernstr. 5, 4520 Melle 1.

XC-12 mit Tonkopfpolaritätumschaltung, sowie Steckmodul für XL mit Chaos- und ATD-Software günstig abzugeben, eventuell auch Programmcassetten. Holger Alig, Waldsiedlung 26, 6534 Tautenhain.

Gesucht: 1050-Turbo (Engl) Systemdiskette, ASS-Makrosammlung z.B. Betr.System F.P. Routinen + Bidirekt. Scrolling. Albrecht Niekamp, Arnulfstr. 2, 4000 Düsseldorf 11. Tel. 0211/574313.

Suche für Atari XL eine Maltafel oder ein Koala-Pad und Matrix-Drucker + Centr. Interface. Ronald Böhme, Menzelstr. 5a, O-1630 Zossen. Tel. 2949 ab 17 Uhr.

Suche für EPSON-FX-80 einen Papierhalter und deutsche Betriebsanleitung. Angebote an K. Berger, Frh.-v.-Stein-Str. 7, O-4440 Wolfen.

Suche Netzteil für Drucker Atari 1024. Matthias Winkler, Omsewitzer Höhe 5, O-8029 Dresden.

Wer kann Datasette für BASICODE-Betrieb umbauen? Anleitung vorhanden. Alexander Blacha, Hauptstr. 54, O-5606 Niederorschell.

Biete neuw. kompl. Orig. auf Disk: Null Grad Nord, Pungoland je 15 DM. Mission Zircon, Player's Dream, Excel #1 je 10 DM plus Porto. Alles zusammen nur 50 DM incl. Porto und kostenloser Zugabe: Fred auf Kass. Suche neuw. kompl. Orig. auf Disk: Draconus, Zybex, Seven Cities of Gold, Guild of Thieves, Jewels of Darkness, AR-The City, Infiltrator sowie weitere gute Software. Suche div. Ausgaben des New Atari User, besonders Nr. 42. Angebote an Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden.

Suche Atari magazin Hefte 9/88 und 2/89. Suche auch Kontakt zu anderen Usern im Hamburger Raum. Bitte melden bei: Kay Hallies, Berliner Str. 7, 2200 Elmshorn.

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen

3.8.92

Bitte Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Bitte beachten Sie unser PD-SUPERANGEBOT auf der Seite 35

Neue Preise: "Die Menge macht's"

PD-Ecke von Ulf Petersen

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen PD-Ecke !!! Stürzen wir uns also gleich mutig ins Geschehen.

THINKING GAMES

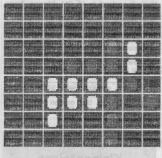
Gleich 6 Strategiespiele befinden sich auf dieser neuen PD-Diskette. Die Programme sind im Einzelnen ...

- **REFLECT:** Eine weitere gute REVERSI-Version.

- **EUCHRE:** Eine Version des bekannten Kartenspieles 17+4 mit vielerlei Sondervarianten aus dem Profi-Bereich.

- **WARI:** Ziel bei diesem Spiel ist es gegen den Computer in möglichst kurzer Zeit eine Zahlenleiste in eine bestimmte Reihenfolge zu bringen.

- **SWITCH:** Hier gilt es, gegen einen menschlichen Mitspieler verschiedene Bälle durch ein Gewirr von Schaltern fallen zu lassen. Wer aber nicht genau vorausberechnet, wird seinen Ball irgendwo steckenbleiben sehen.



- **TRUCKER:** Eine Mini-Wirtschaftssimulation, wo man mit einm Truck durch die USA fährt um möglichst viel Profit zu machen. Wichtig sind dabei natürlich die Route und die Ladung, sowie andere Faktoren.

- **TACT WAR:** Eine Strategiesimulation im Stil der SSI Games. Ebenso wie dort muß man seine Truppen exakt plazieren, um nicht von den feindlichen Einheiten unterlaufen zu werden.

Best.-Nr. PD 171 DM 9,-

JAPANISCH/ENGLISCH

Hier bieten wir Euch einmal etwas ganz besonderes und exotisches. Wer schon lange mal den Wunsch gehegt hat Japanisch zu lernen, wird an dieser Diskette seine helle Freude haben. Grundbedingung ist allerdingss, daß Ihr Schul-Englisch könnt. Leider wurde diese Diskette nämlich in den USA entwickelt. Dennoch kann man hier Dank der vielen und leichten Lektionen schnell Schrift-Japanisch lernen. Mit der Aussprache dürfte es aber wie bei allen Software-Kursen doch ziemliche Probleme geben.

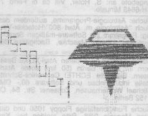
Best.-Nr. PD 172 DM 9,-

GAMES ARENA

Insgesamt acht Spiele sind auf dieser Sammeldiskette vorhanden. Dabei handelt es sich im Einzelnen um ...

ACROBAT: Ein Spiel wo man einen Läufer mit Hilfe akrobatischer Kunststücke über Hindernisse schicken muß.

ASSAULT: Ähnlich wie bei MISSILE



COMMAND gilt es hier eine Stadt gegen feindliche Angreifer zu verteidigen.

HARVY: Ein kleines Spielchen wo man einen kleinen Helden im Kampf gegen enger werdende Räume einsetzt.

ADVENTURE ISLAND: Ein englischsprachiges Textadventure mit vielen Rollenspielelementen. Es besticht durch seine Komplexität.

CHASE: Zwei Spieler müssen hier versuchen sich in einem riesig verzweigten Labyrinth gegenseitig zu jagen und zu vernichten.

TURGOWAR: Wieder einmal beginnt sich das kleine Spielchen ROBOTRON in einer abgespeckten Fassung an die Oberfläche zu bewegen. Dennoch ist einiger Spielspaß garantiert.

MONYHUNG: Eine PacMan-Variante.

ARENA RACER: Ebenfalls gilt es hier ein verzweigtes Labyrinth zu durchqueren. Zahlreiche Fallen und der Gegner machen es einem dabei allerdings nicht leicht.

Best.-Nr. PD 173 DM 9,-



MISSION CHALLENGE

Ganze elf Spiele befinden sich auf dieser Sammeldiskette. Hier die Liste aller vorhandenen Spiele ...

BOMBERS: Bomben Sie ein Steinfeld weg.

RAMBURG II: Hier gilt es Wanzen zu beseitigen.

SCORPION: Aus einer 3D-Vogelperspektive müssen Sie emporkommende Skorpione vernichten.

EGON: Ein Hüpf/Kletter/Sammelspiel!

BREAKOUT: Klassiker!

DDD LABY: Sicher bekannt aus einer alten CK-Ausgabe.

MISSION X: Erfüllen Sie Ihre Mission im Weltraum!

MUNSTER: Es gilt wild zu in der Gegenwart der Monster.

TURBO: Das Spiel mit dem bekannten, länger werdenden Wurm.

WURM: Noch ein wurmiges Spiel.

Fazit: Viele Spiele für wenig Geld.

Best-Nr. PD 174 DM 9,-

CLASSICAL GAS

Sieben verschiedene, klassische Musikstücke befinden sich auf dieser Diskette. Wahrhaft ein abwechslungsreicher Ohrenschmaus.

Best.-Nr. PD 175 DM 7,-

Hard Days

Ganze acht aufregende Spielchen für harte Tage kann diese Diskette aufweisen. Dabei handelt es sich im Einzelnen um...

PD-HIGHLIGHTS

MOST HEARTS: Ein kleines, spielerisches Mathematikprogramm.

CLIFF: Genaues Timing ist bei diesem Spiel sehr wichtig.

DESERT: Ein Spiel ähnlich dem bekannten ENCOUNTER.

NUCLEAR SUB: Präzise muß ein defektes U-Boot wieder an seinen ursprünglichen Bestimmungsort zurückgebracht werden.

TRICKY CUBES: Ein Plattformspiel, wo man verschiedene Gegenstände einsammeln muß und durch Röhren und mit Leitern andere Etagen erreichen kann.

GAMMON: Entspricht dem bekannten Brettspiel GAMMON, nur hier in einer versofteten Version.

REVENGER: Blitzschnell muß man den Gefahren ausweichen, um sicher an das Ziel zu kommen.

NUTS: Hier muß man verschiedene Flächen einfärben, darf aber bereits eingefärbte nicht mehr betreten. Hinzu kommt, daß man die ganze Zeit über auf dem 3D-Feld gejagt wird.

Best.-Nr. PD 176 DM 9,-

LET's PLAY

Auch hier handelt es sich wieder einmal um eine Compilation mit vielen Programmen:

CLOWN: Ähnlich wie bei Breakout muß man hier versuchen, diverse Luftballons zu beseitigen.

FORKLIFT: Geschickt muß man hier versuchen, diverse Wörter in möglichst wenigen Zügen auf einen anderen Stapel in der richtigen Reihenfolge zu verlagern.

BLOCKBUSTER: Wieder eine BREAKOUT Version.

LETTER CASTLE: In einem Schloß muß man verschiedene Buchstaben eines Wortes einsammeln.

GRAT BRITAIN LTD: Diverse Einzelheiten, sprich wirtschaftliche und finanzpolitische Einzelheiten, über England.

ANTS IN YOUR PANTS: Ameisen nähern sich und wollen sich in Ihrer Unterhose einnisten. Sie können nur eines tun, um das zu verhindern: Die Ameisen mit Ihren Füßen zu zertreten.

Abschließend beinhaltet die Diskette noch das fliegerische Programm **FLYING.**

Best.-Nr. PD 177 DM 9,-

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 171	Thinking Games	DM 9,-
PD 172	Japanese/English	DM 9,-
PD 173	Games Arena	DM 9,-
PD 174	Mission Challenge	DM 9,-
PD 175	Classical Gas	DM 7,-
PD 176	Hard Days	DM 9,-
PD 177	Let's Play	DM 9,-

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte.

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten

Aktuelle Produktinformationen

News

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Player's Dream III

Hallo Spielefreaks, in diesen Tagen erscheint der dritte Teil dieser Spieleserie aus dem Hause Power Per Post. Geboten werden auf der einseitig bespielten Diskette drei Spiele der gehobenen Klasse. Es handelt sich bei den Spielen um **"Break It"**, **"Masterblazer"** und **"Quadron"**. Das erste Spiel, "Break It" kann nur alleine gespielt werden, der Rest nur zu zweit.

Auf der Diskette befinden sich neben den Spielefiles noch die Anleitungstexte, sowie ein Menüprogramm. Vom Menüprogramm aus kann man nun die einzelnen Spiele, die alle in Maschinensprache verfaßt sind, einladen. Laut Bildschirmtext soll man die Anleitungstexte auch ausdrucken können, was bei mir leider nicht funktioniert. Aber wenigstens kann man sich die Files auf dem Screen ausgeben lassen und die Anleitungen lassen sich ja auch prima per Dos-Funktion "C" auf dem Drucker ausgeben.

* Break It *

Das erste Spiel auf dieser Diskette stammt von Oliver Cyranka und nennt sich "Break It". Es handelt sich hierbei um ein Arkanoid-Verschnitt über 25 verschiedene Level.

Einige Steine benötigen mehrere Treffer, damit sie verschwinden, manche lassen sich gar nicht zerstören. Hinter einigen Steinen verbergen sich auch Bonusfässer, die dann zu Boden sinken und man erhält den Bonus, wenn man sie auffängt. Es gibt folgende Funktionen bei den Boni:

- Es wird eine Art Explosion ausgeführt, natürlich mehrmals. Wenn man Glück hat, verschwinden sehr viele Steine, allerdings bekommt man dafür keine Trefferpunkte, trotzdem ist ein Level mit diesem Bonus sehr schnell geschafft.

- Der Ball bleibt am Schläger kleben und man kann den Schläger in die richtige Position bringen, bevor man ihn wieder fliegen läßt.

- Der Schläger wird doppelt so breit.

- Man kann mit dem Schläger nun auch per Knopfdruck schiessen. Unerreichbar sind leider die Reihe ganz links außen und die Reihe ganz rechts außen.

- Bonusleben

- Ball wird für kurze Zeit langsamer

- Das Spielfeld wird mit einer Laserbarriere abgeschirmt, die allerdings nur 15 Treffer aushält, der Ball wird schneller.

Zudem huschen auf dem Spielfeld Feinde umher. Wenn der Ball 10mal einen solchen Feind berührt, dann wird er für kurze Zeit unberrechenbar und fliegt wirr durch die Gegend.

Die Grafik ist fantastisch. Sie sieht um Meilen besser aus, als die des Orginals "Arkanoid". Zudem ist sie schön bunt und die Animationen stimmen auch.

Die vorhandenen Soundeffekte sind zwar nicht perfekt, aber sie hören sich gut an. Steine, die mehrere Treffer brauchen, erkennt man auch am akkustischen Treffersignal.

Trotz des 10mal überholten Spielprinzips weiß "Break It" doch zu überzeugen. Also das Geld, das man für den Player's Dream hinblättert, lohnt sich schon alleine für dieses Spiel, das wirklich sehr lange vor den Schirm fesselt.

Einziges Manko: Man kann nicht mehr als neun Leben sein eigen nennen. Ansonsten: MUSS MAN HABEN!

* Masterblazer *

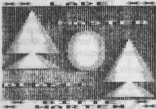
Ebenfalls von Oliver Cyranka stammt dieses Spiel, das den zu "Ballblazer" ähnlichen Namen nicht umsonst trägt.

Dieses Spiel kann nur zu zweit gespielt werden. Der Bildschirm ist in der Mitte gesplittert, d.h., daß jeder der beiden Spieler eine unabhängige Hälfte des Schirmes sein eigen nennt, in welchem seine Spielfigur immer in der Mitte ist.

Man sieht nach Spielstart seine eigene Figur und den Ball, den man nun in das gegnerische Tor bringen sollte, was nicht allzu einfach wird, da man auch Eigentore schiessen kann, man muß also höllisch aufpassen und zudem sind die Tore nicht feststehend, sondern wandern am jeweiligen Rand rauf und runter.

Die Grafik ist fantastisch. Man sieht eine richtige 3D-Perspektive und das Scrolling und die Animation sind sehr gut gelungen.

Der Spielspaß ist enorm und man fühlt sich immer wieder neu motiviert,

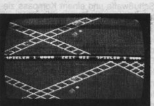


eine Runde zu zweit zu spielen. Da man vom Titelbild aus auch noch bestimmen kann, ob man den Ball führen kann, oder ob er bei Berührung sofort weiterspringt, und man auch noch die Spielzeit einstellen kann, ist lange Motivation garantiert.

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

* Quadron *

Dieses Assembler-Spiel von Oliver, nein, nicht Cyranka, sondern Redner und Stefan Wiegmann ist eine Neuauflage des Klassikers "Tron", allerdings auch mit kleinen, aber feinen, Unterschieden.



Man legt im Titelbild die Spielzeit und die Geschwindigkeit fest. Startet man nun das Spiel, dann spielt man ganz normal Tron und die Zeit läuft ab. Wenn die Zeit rum ist, wird das Spielfeld kleiner und die Zeit beginnt, erneut zu laufen und das Spielfeld wird dann wieder kleiner, bis endlich einer der beiden Spieler in die ewigen Jagdgründe eingeht.

Die Grafik ist zwar einfach, aber mehr als ausreichend, man muß sich mehr auf das Spiel konzentrieren, für alles andere hat man da keine Zeit. Ein Wort noch zum Titelbild: Grafisch wirklich sehr gut.

Auch der Spielspaß ist mehr als vorhanden. Tron mit neuen Ideen, das motiviert, das kann ich Euch sagen!

Fazit: Wer gerne spielt, kommt an diesem Stück Software nicht vorbei. Drei geniale Spiele für den Preis von weniger als einem, was will man da mehr?

Ich bin schon auf den "Player's Dream IV" gespannt. Ob PPP wohl noch einen drauflegen kann? Es wird auf jedenfall schwer, da dieses "Player's Dream" echt nur aus Mega-Games besteht. Markus Rösner

Best-Nr. AT 204 DM 19,80

MEGA-FONT-TEXTER LIBRARY-DISKETTE 2

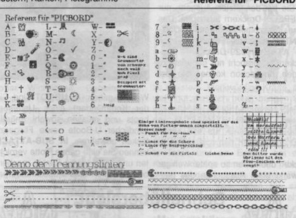
Hier ist die neuste Diskette mit 5 weiteren Mega-Fonts:

New Rail
Serif Script
Alte Fraktur
Small Roman
Mustern, Kanten, Pictogramme

Einem Konvertierungsprogramm, mit dem man ATARI-Fonts in Mega-Fonts umwandeln kann, und weiteren Demobildern. Wer sich beim Selbsterstellen von diesen Fonts viel Arbeit ersparen will, sollte sich die Diskette unbedingt zulegen! Hier noch eine Abbildung, die mehr sagt als viele Worte.

Best.-Nr. AT 205 DM 15,-

Referenz für "PICBORD"



3 tolle Games

☞ Break it
☞ Masterblazer
☞ Quadron

auf der neuen Player's Dream 3

Im 3er Pack günstiger

Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80

Alle 3 Player's Dream Disketten für

Best.-Nr. AT 206 nur DM 45,-

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben, oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir Ihnen die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

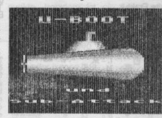
Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

DISK-LINE 17

Nützliches, Interessantes und Unterhaltsames erwartet Sie wieder in dieser DISK-LINE-Ausgabe: Suchen Sie noch ein einfach zu bedienendes Verwaltungsprogramm für Ihre Musiksammlung? Mit unserer **DATENVERWALTUNG** wird das zum Kinderspiel Zwei Bespieldateien sind gleich dabei! Ihre selbsterstellten Fonts konnten Sie bei der letzten Ausgabe nur auf EPSON-Druckern ausgeben. Das kleine Maschinenprogramm **FONT-PRINTER** kann die Fonts nun auch auf ATARI 1029-Druckern ausdrucken! Es braucht nur generiert zu werden, und schon können Sie los-

Zeichensatz:FUTURE2.FNT

drucken und haben so später weniger Aufwand beim Aussuchen des passenden Fonts für Ihr Programm. Ebenso einfach ist das Arbeiten mit unserem **ADRESSPROGRAMM**, bei dem man nach jedem einzelnen Kriterium (!!) suchen lassen kann und das auch Anfängern keine Schwierigkeiten bereitet. Zur Unterhaltung können Sie diesmal gleich zweimal unter



Wasser gehen: In **UBOOT** sind Sie der Kommandant eines Unterseeboots und müssen sowohl Angriffe feindlicher U-Boote sowie Fliegerattacken abwehren. **In SUB-ATTACK** können Sie eine ganze Flotte vernichten und dabei kräftig Punkte machen, bis Sie durch eine Hubschrauberparade zum neuen High-Score-König gekrönt werden! Nervenkitzel erwartet Sie beim Spiel **WUMPUS-JAGD** in Assembler: Hier sind Sie Monsterjäger in einem Labyrinth und müssen die gefrässigen Wumpus-Monster erledigen, um aus den Höhlen zu entkommen. Ausgestattet mit einer Schußwaffe und einem Kompass ziehen Sie los. Doch nehmen Sie sich auch vor Riesenfledermäusen und kochenden Sümpfen in acht! Wem der normale Gr.0-Bilschirm nach dem Druck auf RESET zu langweilig ist, kann sich jetzt die Farben zusammenstellen, die ihm am besten gefallen: **GR.0-WUNSCH-FARBEN** ermöglicht das, ohne dabei die berühmte Page 6 zu belegen! Möchten Sie auch manchmal Ihr Listing kurz ausdrucken, damit Sie den Fehler schneller finden, dabei soll aber kein Maschinenprogramm zum Einsatz kommen, weil es sich mit Ihrem Programm nicht verträgt? Versuchen Sie's mit **DRUCKER-LIST!** Dies wird mit Enter eingeladen, nutzt die letztmöglichen Zeilen in Basic aus und druckt auf allen EPSONkompatiblen Druckern das Listing nicht nur bildschirmgetreu, sondern auch nach Wunsch in zwei verschiedenen Größen auf Einzel- und Endlospapier aus! Zum Schluß haben wir noch ein Programm für Fans von Fraktalgrafiken: **Mit FRAKTAL-DRAW 1.5** können Sie schnell und einfach Fraktale in Gr.8 oder Gr.15 erstellen, incl. einer nützlichen Testfunktion! Auch fehlen DEMOS auf dieser Diskette nicht: In der bunten **LAMER-DEMO** können Sie mit dem Joystick die Bewegung der Farbbalken beeinflußen, gute Musik gibt's außerdem dazu! Und die **D.Y.P.C.-DEMO** demonstriert eindrucksvoll die Verwendung von Playern für eine Laufschrift. Wieder eine Software-Mixtur, die jeder Computerbesitzer gut gebrauchen kann - also am besten heute noch besorgen!

Best.-Nr. AT 207 DM 10,-



Schnellübersicht über die neuen Produkte

Für Ihre Bestellung bitte beiliegende Bestellkarte verwenden

Player's Dream 3	**Best.-Nr. AT 204**	**DM 19,80**
Quick magazin 12	**Best.-Nr. AT 193**	**DM 9,-**
Library Diskette 1	**Best.-Nr. AT 194**	**DM 15,-**
Library Diskette 2	**Best.-Nr. AT 205**	**DM 15,-**
Disk-Line 17	**Best.-Nr. AT 207**	**DM 10,-**
Quick V2.1 Handbuch	**Best.-Nr. AT 196**	**DM 9,-**
Handb. + Quick mag. 12	**Best.-Nr. AT 197**	**DM 16,-**
I/O Datenkabel	**Best.-Nr. RP 7**	**DM 16,-**
Farband für 1029	**Best.-Nr. RP 8**	**DM 19,-**
Stehsammler	**Best.-Nr. RP 9**	**DM 9,90**
5 neue Bilderdisketten	**Best.-Nr. AT 198**	**DM 25,-**
WASEO Designer	**Best.-Nr. AT 208**	**DM 24,-**

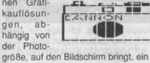
WASEO DesignerDisk

Jetzt schlägt's dreizehn! WASEO bringt schon wieder etwas neues für alle Freunde des WASEO-Publishers: Die Designer-Diskette!

Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten: Einen

Photopräsentor

der Ihnen Ihre Photos in einer Art Diashow in verschiedenen Grafikauflösungen, abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt, ein

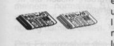


Pageprinter

der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A6 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatiblen Druckern druckt, das Sie dann nur noch zusammenfalten müssen, und den

Pagedesigner

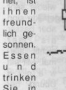
mit dem Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON-Drucker und kompatible), ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen! Alles kinderleicht bedienbar, komfortabel und übersichtlich programmiert, incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung! Zögern Sie nicht lange - mit dieser Diskette machen Sie auf jeden Fall einen guten Fang!



Best.-Nr. AT 208 DM 24,-

ALTERNATE REALITY
THE CITY

Gefangen von einem feindlichen Raumschiff, findet man sich plötzlich in einem Raum mit nur einem Ausgang wieder. Der Weg durch diese Tür führt in die Stadt von XEBEC'S DEMISE. Am oberen Rand befindet sich eine Zahlenreihe mit sich ändernden Werten. Zu dem Zeitpunkt, an dem Sie durch die Tür schreiten, haben Sie in diesem futuristischen Rollenspiel automatisch Ihre Stats festgesetzt. Mit welchen Werten bei Stamina, Charm, Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschick und Gesundheit Sie den Weg beginnen, ist hier von großer Wichtigkeit. Geheimnisse, Abenteuer und Gefahren erwarten Sie in dem Labyrinth der Straßen. Passen Sie auf, denn nicht jeder, der Ihnen begegnet, ist ihnen freundlich gesonnen. Essen und trinken Sie in Tavernen, wo auch Hinweise in den Melodien versteckt sind, die dort gespielt werden. Bekämpfen Sie tödliche Feinde, entdecken Sie große Schätze und lernen Sie dunkle Geheimnisse kennen...



Best.-Nr. AT 209 DM 49,80

ALTERNATE REALITY
THE DUNGEON

Das ULTIMATIVE Fantasie-Rollenspiel! Vier Level mit Dungeons gilt es zu erforschen, viele neue Monster zu entdecken und Aufgabe für Aufgabe



zu meistern. Merkwürdige Kräfte, sowohl gut als auch böse, bringen Sie immer weiter an Ihr ultimatives Ziel in der ALTERNATE REALITY Serie: Kehren Sie zur Erde zurück oder stellen Sie sich den Kidnappern. Gute Taten und ein Besuch bei der Kapelle können einen bösen Abenteurer wieder auf den rechten Pfad zurückführen. Verschaffen Sie sich Freunde wo Sie nur können, aber seien Sie vorsichtig: Freunde auf der einen Seite können Feinde auf der anderen hervorrufen! Dieses ist das zweite Spiel in der ALTERNATE REALITY Serie. Drei-dimensionales Scrolling, Original-Musiken, Joystick- und Tastatursteuerung und ein Drittel mehr Territorium als bei THE CITY garantieren Spannung und Spaß für Monate.

Best.-Nr. AT 210 DM 49,80

FiPlus Vers. 1.01

Die exlusiven Vertriebsrechte dieses Programmes hat Power per Post übernommen.

Herr Helmut Beckmann, der Autor dieses Programmes hat uns gebeten folgenden Text abzudrucken:

Nach wie vor leiste ich bei den Anwendern Unterstützung und beseitige vorhandene Fehler, wenn die Originaldiskette mit 1,70 DM Rückporto an mich eingesandt wird. Das Update ist ansonsten kostenlos! Helmut Beckmann, Von-Ossietzky-Ring 46, 4300 Essen 14.

Laser Robot-Gigablast-Monster Hunt

Drei neue Spiele im Vertrieb von Power Per Post: Laser Robot - Gigablast - Monster Hunt

Nachdem das mai-hei Studio die XL/XE-Flagge eingezogen hat, dachte man sich im Hause PPP, daß die wirklich guten Eigenproduktionen dieses Hauses nicht verloren gehen dürfen. Und so machte man sich auf, die Vertriebsrechte für drei Spiele aus dem Hause zu ergattern.

Im einzelnen sind dies das Ballerspiel "Gigablast", der Marios Bros. Verschnitt "Monster Hunt or Little Wonderland" so wie das Actionspiel "The Laser Robot". Alle diese Games wurden bereits mehr oder weniger ausführlich im Atari-Magazin vorgestellt, weshalb ich nur noch kurz auf jedes dieser drei Produkte eingehen will.

Eines gleich vorweg: Die Codetabellen werden jetzt richtig geordnet und gut leserlich geliefert, nicht mehr rote Schrift auf rotem Papier und solchen Scherzen, jetzt kann man endlich alles klar erkennen. Doch jetzt gleich zum ersten Spiel...

* Gigablast *

ist ein Ballerspiel über neun Level. Man muß sich in der von links nach rechts fein scrollenden Landschaft, gegen allerlei Gegenwehr behaupten.

Da es einige verschiedene Hinter-



grundmusiken gibt, die man auch abstellen kann, und zudem jeder Level eine eigene Hintergrundgrafik mit immer mehr Feinden bietet, wird es dem Spieler sicherlich nicht gleich langweilig.

Die Grafik ist sehr gut, der Sound geht in Ordnung und der Spielspaß stimmt auch. Für seine DM 29.80 bekommt man schon einiges geboten.

Best.-Nr. AT 162 DM 29,80

* Monster Hunt *

or Little Wonderland ist ein Spiel der Kategorie "Mario Bros". Durch 23 (!!!) Level muß sich der Spieler durchringen, bevor er seine Freundin retten kann.

Der Spielspaß, der eigentlich vollends vorhanden ist, wird nur durch die zu genaue Kollisionsabfrage getrübt. Man muß 100%ig unter einem Herzen stehen, z.B., damit man es mit einem Sprung aufnehmen kann. Aber hier macht auch Übung den Meister.

Die Grafik ist, mhs-like, wieder sehr gut geworden, die Soundeffekte sind mehr schlecht als recht, aber besser als gar nichts allemal. Mit ein wenig Übung beherrscht man auch dieses Spiel und dann macht es unheimlich viel Spaß und fesselt recht lange vor den heimischen Computerschirm.

Die DM 29.80, die man für dieses Spiel hinblättern muß, sind garantiert nicht zum Fenster hinausgeworfen.

Best.-Nr. AT 192 DM 29,80

* The Laser Robot *

In der letzten Ausgabe vorgestellt, allerdings nur als mhs-Version. Bei der PPP-Version kann man die Codetabelle jetzt richtig entziffern, weshalb auch das Spiel spielenswert ist.

DM 29.80 sind auch für dieses qualitative Spiel nicht zuviel verlangt, denn auch hier stimmt die Grafik und der



Spielspaß 100%ig. Ich sage nur, daß 63 (!!!) Level zu bewältigen sind.

Nadenn, prosit Mahlzeit.

Best.-Nr. AT 199 DM 29,80

* Fazit:

Drei sehr gute Spiele, besonders von der Grafik und dem Spielspaß her, die sich Power Per Post hier an Land gezogen hat. Wäre schade, wenn der Programmierer nichts mehr für den XL/XE programmieren würde, denn ich glaube, daß man von ihm noch einiges hätte erwarten können.

Aber für Spielefans unter den Lesern kann ich alle drei Disketten nur empfehlen. Da alle drei Spiele in Action! programmiert wurden, wissen die Insider, was sie erwartet.

Markus Rösner

News rund um den Atari

Änderungen bei CDI

Ab sofort werden der Directory Master und der CARILLON PAINTER von CDI ohne Kopierschutz ausgeliefert! Der Update-Preis beträgt DM 5,-- pro Exemplar incl. Porto und Versand. Anwender, die ihr Exemplar innerhalb der letzten 12 Monate erworben haben, können ihre alten Versionen kostenlos umtauschen.

In diesemm Fall, muß die Programmdiskette mit einer Kopie der Rechnung und einem ausreichend frankierten und adressierten Rückumschlag eingeschickt werden.

Weitere Informationen gibt es bei CDI Eschborn.

Kommunikationsecke

Wir suchen interessante Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke.

Schreiben Sie uns, welches Thema Sie brennend interessiert.

Test Xformer

Meiner Ansicht nach stellt der Xformer ein interessantes Stück Software dar. Andererseits möchte ich seinen praktischen Nutzen eher bezweifeln. Viel mehr als die Standard-XL-Programme laufen darauf leider nicht. Zudem geht alles sehr langsam. Auf meinem normalen ST konnte ich, außer evtl. mit DOS 2.5, kaum vernünftig damit arbeiten.

Das Einsatzgebiet des Emulators sehe ich vor allem im Bereich der Übertragung, bzw. Übernahme von Texten und Daten des XL's auf den ST.

Übertragungskabel notwendig

Hierzu benötigt man allerdings zusätzlich ein Übertragungskabel vom XL zum ST. Hat man dieses erstmal, kann man dann allerdings eine 1050 direkt an den ST anschließen.

Der Xformer 2.55 kann keine Player/ Missile-Grafik darstellen. Laut dem Autor des Programmes wurde darauf bewußt verzichtet, um eine annehmbare Geschwindigkeit zu gewährleisten. Die Version 2.31 ist dazu in der Lage. Ich habe die Sache an einigen Basic-Programmen getestet und halte es für unbrauchbar. DLI's und dergleichen funktionieren natürlich nicht. Ebenso werden keine Paddles unterstützt. Die Grafikstufen des GTIA 9, 10, 11 werden unrichtig als Textstufen emuliert - also ebenfalls nicht sinnvoll einsetzbar. Desweiteren muß auf Turbo Basic verzichtet werden, da es nicht läuft.

Das war jetzt sicherlich viel Negatives, aber es entspricht der Wahrheit. Sicherlich kann man soviel Kritik an einem PD-Programm auch als unberechtigt auffassen. Ich bin aber der Meinung, wenn man ein Programm vertreibt, sollte man Schwächen nicht verschweigen.

Positive Seiten

Einige positive Seiten hat der Xformer nämlich trotz allem aufzuweisen. Zum einen die bereits erwähnte Übertragung von XL-Daten und Texten auf den ST oder PC. Zum anderen funktionieren Standardprogramme wie DOS, Basic oder einfache Basic-Software zwar langsam aber doch ordentlich. Eine Liste der von mir getesteten Programme folgt anschließend.

Darüberhinaus bietet der Xformer die Möglichkeit mehrere XL-Laufwerke als Ramdisk oder als Datei auf der Harddisk der ST zu emulieren. Das erweist sich beim Kopieren von Dateien und kompletten Disketten des XL als Vorteil. Zudem laufen einige bekannte Kopierprogramme auf dem Xformer.

Ich hoffe Ihnen damit einen kurzen aber objektiven Überblick verschafft zu haben. Probieren Sie das Programm am besten selbst einmal aus, um sich ein eigenes Urteil bilden zu können.

Folgende Programme habe ich getestet und halte sie für vernünftig benutzbar:

- DOS 2.0, DOS 2.5, MyDOS, OS/A+
- SynCopy
- Kyan Pascal
- ATARI Basic (nicht Turbo Basic XL)
- B/Graph
- Atmas Assembler
- Donkey Kong (sehr langsam)
- viele Basicprogramme ohne PM-Grafik und DLI's
- Garfield Demo und diverse Dia-Show-Demos

Es handelt sich um eine PD-Diskette im 3,5"-Format für den ST. Wer einen XL/XE und einen ST besitzt, und gerne etwas experimentiert, kann diese Diskette bei Power per Post bestellen.

Best.-Nr. SPD 1 DM 7,-

- Schlagzeilen - Schlagzeilen - Schlagzeilen -

Demnächst wird von der Firma Eiko-Soft ein Buch rund um die Floppy 1050 erscheinen. Alles was wichtig ist, und auch Reperaturtips, wird hier besprochen. Sobald es erscheint werden wir ausführlich darüber berichten.

Die Vorstellung des Digitizers VIDIG 3000 verschiebt sich noch, da an der Software noch intensiv gearbeitet wird.

Bei Logistik kann es bei Level 13 und Level 50 Probleme geben. Daher veröffentlichen wir hier die Levelcodes für die nächsten Levels:

Level 14 = RELIEF Level 51 = ORADEA

256 KB RAMerweiterung

Für alle Atari XL/XE ab 64KB

Bei dieser RAMerweiterung handelt es sich um eine völlig neu entwickelte Variante. Die Platine mißt in ihren Ausmaßen noch ganze 30mm (breit) * 68mm (lang). Jetzt können alle XL/XE User in den Genuß einer RAMerweiterung kommen. Es spielt also keine Rolle mehr, welchen Typ der Reihe XL/XE Sie besitzen. Beim 130 XE kann sogar weiterhin auf die 64KB zugegriffen werden. Das Bibo-Dos wird auch gleich mitgeliefert, so daß Sie diese Erweiterung sofort nutzen können. Außerdem ist die RAMerweiterung 130XE aufwärtskompatibel, so daß Programme, welche den zusätzlichen Speicher der XE-Computer nutzen, nun auch auf Ihrem XL unter XE-Bedingungen laufen. Für den Einbau der Ramdisk sollten Sie allerdings ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben mitbringen. Auf jedenfall legen wir Ihnen eine gute Adresse bei, dort können Sie die RAMerweiterung für nur DM 30,- einbauen lassen.

Best.-Nr. 143 DM 149,-

Speedy 1050

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Treibersoftware wird mitgeliefert. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Die zweite Generation!

Mittlerweile ist die Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun die interessante Neuigkeit ins Haus: das Betriebssystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale:

1. Qaud Density 360 KB voll XF551 kompatibel,

2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und

3. ist das Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echtem Insiderwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun die Floppy 2000? Genau DM 0,00. Richtig, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr. AT 111 DM 429,-

ACHTUNG

In der Floppy 2000 ist bereits die Hardwareerweiterung

SPEEDY 1050 integriert

Update-Kit

Die gute Nachricht für alle Floppy 2000 Besitzer. Alle Laufwerke können mittels eines Update-Kit auf die neuen Leistungsdaten getunt werden. Einfaches Austauschen von zwei Bauelementen, von jedem Laien durchführbar, und Ihre Floppy 2000 ist wie verwandelt. Der Update-Satz enthält neben einem Eprom, Gal und ausführlichem Handbuch, eine weitere Systemdiskette.

Best.-Nr. AT 169 DM 39,-

XL-Sound in Stereo???

Der Stereo-Bluster im Test

Stereobluster

In der letzten Ausgabe hatten wir schon einmal darauf hingewiesen: der ATARI 800/130 kann in Zukunft an der Stereoanlage sein Können zum Besten geben und dies in einem stereoähnlichen Sound. Ein Interface, welches der AMC-Verlag entwickelte, ermöglicht die nötige Verbindung sowie die Beeinflußung der einzelnen



Kanäle. Durch eine aufwendige elektronische Schaltung wird der Mono-Tonkanal des Atari aufgesplittet. Das heißt, dem linken und rechten Kanal werden verschiedene Frequenzen zugewiesen, außerdem wird das Tonsignal über einen Flip Flop auf den linken und rechten Kanal nacheinander ausgegeben. Die Geschwindigkeit mit der dies geschehen soll, kann anhand eines Reglers eingestellt und an die Musik angepaßt werden. Für die einzelnen Kanäle lassen sich die Amplituden regeln, ebenfalls kann der Ausgangspegel angepaßt werden. Dadurch lassen sich optimale Ergebnisse erzielen. Die Testversion die mir vorlag, wurde mit einer Batterie betrieben. Das Gerät besitzt zusätzlich einen Anschluß für ein externes Netzteil, welches im Lieferumfang dabei ist, sowie ein Monitorkabel, das die Verbindung Computer - Interface herstellt. An der Gehäuserückwand sind zwei Monitorbuchsen vorhanden (Ein und Ausgang), die Kontaktbelegung ist durchgeschleift. Für den Anschluß an die Stereoanlage sind zwei Chinchbuchsen vorgesehen. Soviel zu Funktion und Aufbau. Jetzt mußte das Interface seine Praxistauglichkeit beweisen. Das Monitorkabel wird in den Atari und in das Interface eingesteckt, von dort geht es dann weiter zum Monitor. Da ich einen Stereomonitor (Konkurrenzfirma) habe, lag es klar auf der Hand, daß dieser nun genutzt wird. Zur Verfügung standen einige Sounddemos von der TOP3 bis zum Edelweißdemo, auch wollte ich die Eindrücke bei Spielgeräuschen testen. Nachdem ich das Interface anhand eines Tons eingestellt hatte, was übrigens sehr einfach ist, legte ich die erste Demo ein. Was nun nach kleiner Nachjustierung aus den Lautsprechern kam, war wirklich beeindruckend. Man bekam das Gefühl der räumlichen Darstellung. Die Musik wurde aufgegliedert und einzelne Frequenzen waren wirklich an einen Kanal gebunden. Einfach toll. Selbst einige Bekannte, die sich für Computer und Musik überhaupt nicht interessieren, mußten zum Probehören, vor dem Monitor platz nehmen. Zuerst ließ ich Sie das Monosignal hören (dies ist übrigens möglich anhand zweier Taster zur Überbrückung der Elektronik), dann schaltete ich die Elektronik dazwischen. Auch ihnen viel sofort das veränderte Klangbild auf und fanden es super. Selbst Spielgeräusche wie bei DropZone kamen beeindruckend aus den Lautsprechern und gaben dem Ganzen mehr Raum. Man ist live dabei. Es ist schon erstaunlich was ein guter Ton ausmachen kann. So fesselte mich dann dieses Spiel auch einige Zeit an den Computer. Natürlich kann man keine Wunder erwarten. Der Klang des Atari verändert sich natürlich nicht, man erhält also keinen 8bit Sound eines Amigas, aber einen stereoähnlichen Effekt der den Ton ein wenig aufpäppelt. Im übrigen ist dieses Interface nicht an den Atari gebunden, man kann jede Monotonquelle mit einem Stereoeffekt versehen, wenn man in Besitz einer Stereoanlage ist. Ich muß zugeben, daß dem AMC-Verlag ein tolles Produkt gelungen ist, was dem eintönigen Sound des Atari gehörig die Flötentöne beibringt. Für einen Zweikanalton sind schon einige Bastelvorschläge aufgetaucht, aber keiner hat bisher das Gehalten was der Stereo-Blaster verspricht. Für Zweifler vertreibt der AMC-Verlag eine Democassette mit Atarisounds, die mit diesem Interface erstellt wurde.

Für Soundpuristen ist es wirklich zu empfehlen. Peter Eilert.

Best.-Nr. AT 212 DM 98,-







07/10/1988 by K. BIHLMEIER

Im Test: Diskmaster

Disk-Master

Der ultimative Kopierschutz !

Disk-Master? Kopierschutz? Was ist das? Wozu kann man ihn nutzen?

Nun, dieses Programm ermöglicht es, dem AKWVDFK-Syndrom einiger Leute eins auszuwischen. Dieses Syndrom wird in dem Handbuch zum Disk-Master in der Einleitung erwähnt. Von diesem Syndrom sind z.B. Raubkopierer befallen. Mit dem Disk-Master ist es nun möglich, diesen Leuten das Kopieren von Software zu erschweren bzw. nicht mehr zu ermöglichen. Um das zu Testen, bestellte ich mir ein Disk-Master Programm. Nach einigen Tagen erhielt ich ihn und wollte natürlich sofort loslegen und meine bisher geschriebenen Programme schützen. ABER, vor der Ernte hat der liebe Gott nun mal das säen gestellt. Da blieb mir also nichts weiter übrig, als die Anleitung zu lesen.

Anleitung

Hier wurde ich schon einmal überrascht, obwohl das Handbuch nur 20 Seiten dick ist. Denn haben Sie in einem so kleinen Handbuch ein Inhaltsverzeichnis vermutet? Ich jedenfalls nicht. Aber weiter. Nachdem ich die Einleitung gelesen hatte, wurden mir auch einige grundsätzliche Dinge erklärt. Diese sind im einzelnen:

- der Diskettenaufbau

- der Lesevorgang

- der Formatiervorgang

Zum Diskettenaufbau ist zu sagen, daß hier nicht beschrieben wird, wie eine Diskette aussieht, sondern wie das Format der einzelnen Tracks aussieht. Hier meine ich, daß man eine andere Umschreibung hätte wählen können. Trotz dieser zuerst verwirrenden Umschreibung muß ich sagen, daß ich diese Informationen schon immer vermißt habe. Für einen Laien in punkto Disketten und Floppy-controller ist diese Beschreibung aber empfehlenswert. Für den Profi unter Ihnen kann ich sagen, daß man alles lesen sollte, damit man die Abkürzungen in den folgenden Abschnitten des Handbuchs besser versteht.

Jetzt noch etwas zu den Einzelheiten im Abschnitt Diskettenaufbau. Am Beginn des Abschnitt's ist kurz erklärt, wie eine Diskette im Atari-Format unterteilt ist und wieviele Sektoren ein Format hat.

Diskettenaufbau

Danach geht der Autor auf spezielle Begriffe wie ID-Adress-Mark, Spurnummer, Seite, Sektornummer, Sektorlänge und CRC-Bytes ein. Außerdem wird beschrieben, wie ein Sektor mit allen erforderlichen Daten aussieht. Hiernach folgen dann die Abschnitte über den Lese- sowie den Formatiervorgang, wo beschrieben wird, wie der FDC (Floppy-Disk-Controller) die Sektoren liest bzw. formatiert.

Dann folgt die Beschreibung über die Bedienung des Disk-Master's. Eine genaue Beschreibung möchte ich Ihnen an dieser Stelle ersparen, da ich im folgenden alles wissenswerte über das Programm sagen werde.

Zuerst einmal lade ich das Programm in den Computer-Speicher. Das Laden muß mit gedrückter OPTION-Taste erfolgen, was auch auf dem gelben Label der Diskette steht. Eine vorhandene Speedy 1050 oder eine Happy braucht nicht abgeschaltet zu werden, im Gegenteil, das Programm benötigt diese Erweiterungen zum Arbeiten.

Wer von Ihnen eine Turbo 1050 hat, kann mit dem Disk-Master nicht arbeiten. Dies wohl deshalb, weil die Turbo 1050-Erweiterung nicht von außen programmiert werden kann. Außerdem ist kein Datenbuffer bei der Turbo 1050 vorhanden.

Das wird aber in der Anleitung erwähnt. Speedy 1050 und Happy Enhancement Besitzer haben hier natürlich einen enormen Vorteil. Aber weiter. Nachdem das Programm geladen (und der Kopierschutz abgefragt) wurde, erscheint das Hauptmenü. Es besitzt sechs Menüpunkte, wobei die Menüpunkte teilweise in weitere Untermenüs verzweigen.

Menüpunkte

Der erste Menüpunkt ist das **DISK-MENÜ.** Hier kann man eigenerstellte Formate, Puffer und Trackdaten laden und speichern.

Außerdem kann man sich das Inhaltsverzeichnis der gerade eingelegten Diskette anzeigen lassen. (Dies ist zum Vorteil derjenigen unter Ihnen, die schonmal einen Dateinamen eines abgespeicherten Format's vergessen.) Die Tasten 1 und 2 sind hier für die Directory-Funktion belegt.

Der zweite Menüpunkt ist der **Format-Editor**. Hier ist es möglich, ein eigenes Format zu erstellen. Auf der Rückseite der Masterdiskette sind aber auch verschiedene Formate abgespeichert, die mit Menüpunkt 1 eingeladen werden können.

Dies sollten Sie machen, bevor Sie in den Format-Editor gehen. Die Befehle im Format-Editor werden in einem separaten Kapitel im Handbuch ausführlich beschrieben (Kapitel 6: Erstellen eigener Formate).

Format-Editor

Die Befehlseingabe erinnert sehr stark an einen Assembler wie Atmas II oder Bibo-Assembler. Jedoch werden keine Zeilennummern benötigt. Eine Besonderheit hat der Format-Editor allerdings, die anfangs etwas gewöhnungsbedürftig ist. Der Editor hat ein Untermenü, welches in der untersten Bildschirmzeile angezeigt wird. Die Tasten, die eine Funktion auslösen, sind invers dargestellt. Um die Funktionen abzurufen, muß SHIFT-CONTROL gleichzeitig mitgedrückt werden.

Sehr gut empfand ich die Funktion 'H', welche eine kurze Befehlsübersicht ausgibt. Das ist sehr hilfreich, wenn man mal die Notation der Befehle vergessen hat. Man braucht nicht immer im Handbuch zu blättern.

Produktinformationen

Ebenfalls sehr hilfreich ist die Funktion 'M', mit der man aufeinanderfolgende Zeilen kopieren kann. Das erspart oft das doppelte Eingeben. Mit der Funktion 'N' wird der im Speicher befindliche Code gelöscht. Mit 'Q' kommt man zurück zum Hauptmenü. Anzumerken ist noch, daß ein Format nur für eine Spur (Track) erstellt werden muß und sollte.

Formatieren

Der dritte Menüpunkt ist das Formatieren. Bevor man eine Diskette bzw. einen Track formatieren kann, muß natürlich ein Format mittels des Editors erstellt werden.

Dieses Format muß dann noch compiliert werden. Das geht mit dem Untermenü. Mit der Taste '1' leitet man das Compilieren ein. Dabei scrollt das erstellte Format aus dem Format-Editor über den Bildschirm.

Nachdem dies geschehen ist, kann man festlegen, welche Spuren (Track's) formatiert werden sollen. Damit wäre dieser Punkt soweit besprochen. Bis jetzt habe ich nicht viel über die Vorgehensweise gesprochen. Das will ich nun nachholen.

Damit jeder mit dem Programm Disk-Master arbeiten kann, sollte er über einige Kenntnisse im Umgang mit Compilern verfügen. Zumindest sind aber Programmierkenntnisse, z.B. in BASIC oder TURBO-BASIC erforderlich. Denn die erzeugten Formate sollen ja auch abgefragt werden.

Es sind zwar einige Beispiele solcher Abfragen in BASIC auf der Rückseite drauf, aber die täuschen darüber hinweg, wie kompliziert es werden kann, wenn man z.B. mehrere Formate abfragen will. Mir ist dies passiert. Allerdings habe ich anfangs nicht gewußt, daß man bestimmte Formate nicht vermischen kann.

So, zum Beispiel, ist es mir nicht gelungen, ein Format zu erstellen, das auf einem Track single und medium vereint. Dafür können andere Formate gemischt werden. Wieder ein Beispiel wären das enhanced (medium) Format gemischt mit doppelten Sektoren und zusätzlich einem Sektor, der verkürzt ist, d.h. mit weniger als 128 Bytes Sektorinhalt.

Sie sehen schon, daß dieses Programm nicht für den Anfänger geeignet ist. Für den fortgeschrittenen Programmierer und den Profis unter Ihnen, die Ihre Programme wirkungsvoll schützen wollen, ist aber dieses Programm ein muß.

Allerdings hat sich in der nahen Vergangenheit gezeigt, daß ein Kopierschutz auch eine Abschreckung sein kann. Nämlich eine Abschreckung davor, das geschützte Programm zu kaufen. Viele Software-Hersteller sind dazu übergegangen, Ihre Programme anders zu schützen, als mit einem aufwendigen Kopierschutz zu versehen.

Nun, diese sogenannten Software-Häuser haben sich aber auf dem Markt schon etabliert, sodaß diese sich nicht mehr so stark über Raubkopierer auslassen.

Raubkopierer

Allerdings wird durch dieses Kopieren ein erheblicher Schaden verursacht, der die Programmierer dazu neigen läßt, entweder nicht mehr zu programmieren oder einen Kopierschutz zu erstellen. Ersteres ist aber immer häufiger der Fall.

Mit dem Disk-Master ist es CDI aus Eschborn aber gelungen, zu zeigen, daß man auf einfache Weise einen Kopierschutz erstellen kann und das Programm, das dazu benötigt wird, nicht zu teuer zu machen. Allerdings, wie ich oben schon erwähnte, sollten Programmierkenntnisse vorhanden sein.

Ich möchte jetzt wieder auf den Disk-Master direkt eingehen und weiteres zum Menü sagen. Der vierte Menüpunkt kann dazu benutzt werden, zu überprüfen, ob der eigens erstellte Kopierschutz etwas taugt. Auch können fremde Formate analysiert werden. Ich höre Sie schon lauthals lachen und sagen: "Wenn ich meinen Kopierschutz hiermit selber analysieren kann, fällt es einem Raubkopierer bestimmt nicht schwer, diesen, meinen Kopierschutz, wieder zu entfernen !"

Aber weit gefehlt. Erstens kann man nur Formate analysieren, die nicht mit dem Disk-Master erstellt wurden. Zweitens wird man schnell erkennen, daß ein fremdes Format noch lange kein Freibrief zum Raubkopieren ist. Denn der Disk-Master ist nicht dafür vorgesehen, fremde Formate zu kopieren.

Man muß schon seinen eigenen Geist anstrengen, um Resultate zu erzielen. Von einem fremden Format kann man höchstens lernen. Außerdem wird nur ein ERROR-DOPPEL-TEST durchgeführt, der bei einem geschützten Sektor noch von einer Statusabfrage gefolgt wird.

An diesem Test schließt sich dann noch eine Anzeige an, die Auskunft darüber gibt, wieviel Zeit zum Lesen des Sektor's benötigt wurde. Ebenfalls wird angezeigt, wenn die gelesenen Daten voneinander abweichen.

Im zweiten Untermenü kann man sich die Sektordaten anzeigen lassen. Dafür stehen eine Reihe von Kommandos zur Verfügung, das sind u.a.:

- **Sektor zweimal lesen**
- **Zwei Sektoren lesen**
- **Kommandowiederholung**
- **Bildschirmcode nach ATASCII wandeln usw.**

Auch hier ist es nicht möglich, einen geschützten Sektor RICHTIG einzulesen. Dies sollten Sie ruhig probieren. Bei mehreren Einleseversuchen meines Kopierschutzes stellte ich halt fest, daß ich immer wieder andere Daten einlas, als vom Formatierprogramm geschrieben wurden. Nur die Originaldaten konnte ich beim besten Willen nicht erkennen. Daraus ist schon ersichtlich, daß ein eigens

erstelltes Format nicht mehr direkt gelesen werden kann. Aber man sollte sich nicht ganz auf einen Kopierschutz verlassen. Denn was ein Gehirn mit bestimmter Intelligenz erdacht hat, kann von einem anderen Gehirn mit derselben Intelligenz wieder rückgängig gemacht werden. Das nur nebenbei. Was gibt es noch beim Disk-Master. Nun, da wäre noch der Menüpunkt Puffer-Editor sowie Spur einlesen.

Puffer-Editor

Der Puffer-Editor kann hierbei auch zweckentfremdet werden. Man ist in der Lage, Ihn als ganz normalen Disketteneditor zu benutzen. Außerdem kann man sich die Daten in HEX-Zahlen als auch in ASCII anzeigen lassen. Der Editor besitzt dafür mehrere Funktionen, die in der untersten Bildschirmzeile durch inverse Buchstaben dargestellt sind. Mit einer dieser Funktionen kann man doppelte Sektoren gezielt beschreiben.

Der letzte Menüpunkt behandelt das FDC-Kommando LESE SPUR (READ TRACK). Hiermit ist es möglich, eine ganze Spur in einem Lesevorgang einzulesen. Dabei gibt es Unterschiede in punkto Floppyspeeder. Das Einlesen bei der Happy-Erweiterung geschieht in zwei aufeinanderfolgenden Lesevorgängen, weil der Trackbuffer (auch als Cache-Buffer bezeichnet) nicht so groß ist wie bei der Speedy-Erweiterung. Auch hier bietet sich wiederum die Funktionsanzeige mittels inverser Buchstaben; ein Untermenü. Man kann Daten kopieren, gezielte Spuren einlesen, Suchen nach Zeichenketten oder Hex-Zahlen und einiges mehr.

Ich möchte jetzt kurz noch auf die Bedienerführung eingehen. Die ist nach meiner Meinung gut, zumindest aber logisch aufgebaut. Das sieht man besonders bei den ersten drei Menüpunkten. Bevor man ein bestimmtes Format aufbringen will, muß man 1. Laden oder 2. eins schreiben und 3. erst kann man es aufbringen. Wie oben schon erwähnt, ist das Schreiben eines Format's am Anfang etwas schwierig. Durch die Funktion 'HILFSSCREEN' im Format-Editor wird es einem aber etwas erleichtert.

Und wenn man damit immer noch nicht klar kommt, kann man im Handbuch ab Seite 12 nachschlagen. Empfehlenswert ist auf jedenfall die Rückseite der Masterdiskette. Auf ihr sind einige Schutzformate vorgegeben, die man sich anschauen sollte, bevor man ein eigenes Format programmiert. Auch sind ganz normale Formate abgespeichert, damit der Benutzer sehen kann, wie ein ganz normales Format hergestellt wird. Im Handbuch werden auch die einzelnen Schutzmöglichkeiten beschrieben und Tip's gegeben, wie man diese am besten aufbringt und abfragt. Hervorzuheben ist auch noch, daß auf das Programm eine sechsmonatige Garantie gegeben wird.

Fazit

Komme ich jetzt noch zu meinem FAZIT. Das Programm ist in dieser Version (1.3) für den fortgeschrittenen Programmierer und den Profi sehr empfehlenswert. Für den Anfänger scheint dieses Programm nicht gedacht zu sein. Das Programm benötigt eine 1050 Floppy mit Aufrüstsatz (Speedy 1050 oder Happy Enhancement). Allerdings testete ich die Version 1.3 nur mit einer Speedy 1050 mit Trackanzeige. Es funktionierte alles, vom Einladen eines Formats über die Selbsterstellung bis hin zum Format aufbringen. Der Preis von 29,90 DM ist nicht zu hoch. Die Arbeit mit dem Programm hat mir persönlich Spaß gemacht.

Kurz gesagt, solche Programme erleichtern das Programmieren von Programmen, weil sie als Unterstützung des Programmierer's gedacht sind. Es sei noch gesagt, daß der Disk-Master mit dem Speedy-OS vom Compy-Shop zusammenarbeitet. Ob das Programm mit der ROM-Disk zusammenarbeitet, kann ich wegen nichtfunktionierender ROM-Disk leider nicht sagen.

Hans-Joachim Brettschneider

Best.-Nr. AT 213 DM 29,90

ATARI magazin - VIDIG PAINT

Vidig Paint

Ein neues Zeichenprogramm für unsere heißgeliebte Kiste. Diesesmal aber kein Gr. 8/15 Teil, sondern eines für die Grafikstufe neun. Zeichenprogramme in dieser Grafikstufe, die eine Farbe in 16 Helligkeiten unterstützten, sind rar gesät.

Zum Lieferumfang gehören drei Disketten: Eine Diskette mit dem eigentlichen Programm samt einigen Zeichensätzen sowie zwei Bilderdisks mit Slideshowprogrammen.

Vidig Paint wurde für den hoffentlich bald erscheinenden Videodigitalisierer "Vidig 3000" konzipiert, wie man auch unschwer an den Demobildern sehen kann, die zahlreiche Prominenz auf den Schirm zaubern, aus Film, Funk und XL/XE.

Das gesamte Programm wird bis auf wenige Ausnahmen über den Joystick gesteuert. Die üblichen Standartfunktionen sind vorhanden und noch einiges mehr, das ich bisher leider immer an sonstigen Zeichenprogrammen vermißt habe:

Am linken und unteren Rand marschiert je ein Punkt mit, der die Cursorposition zeigt. Zudem werden die Koordinaten noch im Klartext ausgegeben, was manchmal auch mehr als hilfreich ist.

Man kann neben dem Aussehen des Cursors auch noch bequem per einfachem Tastendruck die augenblickliche Zeichenfarbe wählen.

Lediglich die Directory-Funktion fällt negativ auf. Da immer nur ein Eintrag gezeigt wird, kann einem schnell die Übersicht verloren gehen, welche Files sich jetzt doch auf der Disk befinden und welche nicht.

Ein gelungenes Programm, das für alle Grafikfreunde interessant ist, zumal die Bilder im normalen 62-Sektoren Format abgespeichert werden und somit ganz einfach in eigene Programme eingebaut werden koennen. Markus Rösner

Best.-Nr. AT 214 DM 24,90

Mission Zircon

Man sollte nicht meinen, daß Deutschland der einzige Disksoft Hersteller ist. Nein, auch die sonst so Kassettenversessenen Engländer haben ein Spiel auf Disk herausgebracht.

Mission Zircon heißt das Werk und ähnelt vom Aufbau sehr an Zybex. Doch erstmal zur Vorgeschichte:

Prinzessin Zirconia soll unter die Haube kommen, doch der böse Herrscher Baal hat da wohl etwas dagegen, denn die Krone der Prinzessin verschwindet kurzerhand. Leider kann ohne diese Krone eine Krönung nicht stattfinden. Dummerweise sind ausgerechnet Sie ein Assistent des Königs und müssen nun die Krone, koste es was es wolle (auch Ihr Leben), wiederbeschaffen (Hach, wie ich diese abgedroschenen Stories liebe !).

Leider erhalten Sie nicht den Sternenzerstörer von Lord Vader, nein auch nicht die Milleni um Falcon, sondern lediglich einen Jetpack. Das sind die Dinger, die man sich auf den Rücken schnallt und mit denen man dann fliegen kann. Zusätzlich erhalten Sie noch eine Kanone.

Nun ballert man alles ab, was einem in der horizontal scrollenden Landschaft ins Visier kommt und hofft darauf, nicht der pingeligen Kollisionsabfrage zum Opfer zu fallen. Etwas ärgerlich fällt auf, daß die Gegner zwar munter durch die Hindernisse fliegen können, dem Held gelingt das jedoch nicht. Die Feinde sind dafür aber schön bunt gezeichnet. Überhaupt kann sich die Grafik sehen lassen. Das fängt schon bei dem Diagonalen Scroller im Titel an.

Hat man nun einen Level lebend überstanden, kann man, sofern man mehr als 80 Credits hat, d.h. genügend Feinde abgeschoßen hat, sich im TEK-Shop mit besseren Waffen ausrüsten. So z.B. eine Extrawaffe, einen Schutzschild oder gar ein Extraleben. Wenn man das acht Level überstanden hat, kann man sich der Ehre der Rebellion, äh, des Vaters sicher sein.

Kommen wir zur Bewertung: Die Grafik ist wirklich toll gemacht. Der Detailreichtum ist durch GR. 15 gut gelungen, die Feinde schön gezeichnet. Besonders toll ist, daß die Grafik auch eingreift, so kommen im Wasserlevel plötzlich riesige Wellen auf den Helden zu, beim Vulkan sind dies Feuerfontänen usw. Leider ist die Grafik an manchen Stellen so knapp gezeichnet, daß man auf einen Pixel genau fliegen muß. Vorteilhaft ist auch die Steuerung. Man hat hier die Wahl zwischen einer schnellen und einer langsamen, dafür aber genaueren Steuerung. Der Sound ist Geschmackssache. Wer ihn mag, hört ihn an, ansonsten schlatet man ihn ab.

Alles in allem ein recht würdiger Nachfolger von Zybex. Vieles ist in ähnlicher Form übernommen worden, sodaß man sich schnell heimisch fühlt. Dennoch ist es wegen dem Shop und der GR. 15 Grafik kein Abklatsch. Ich kann es jedem Ballerspielfreak emfehlen.

Frederik Holst

Best.-Nr. AT 215 DM 19,80

Paradise Games 1

PARADISE GAMES PART ONE

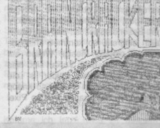
Auf diesem ersten Teil der Serie befinden sich drei Programme: Pogotron, Brain-Cracker, Atari-Klick

Pogotron

Bei Pogotron spielt man einen Mann, der den goldenen Pogostab finden soll. Ein Pogostab ist ein Stab an dessen unteren Ende sich eine Feder befindet. So hüpft man dann, ebenfalls auf einem normalen Pogostab, durch die Gegend. Nun ist das ganze nicht so einfach, da man zu Beginn nur fünf Stäbe besitzt, und man mehr als 50 Screens durchhüpfen muß. In jedem Bild lauern Gefahren, wie z.B. Lavaströme, Gewässer, verschwindener Boden, Laserstrahlen und Meteoriten. Die Grafik ist während des ganzen Spiels schön bunt und wird mit vielen DLIs aufgepeppt. Toll ist auch die eingängige Hintergrundmusik, die einen das ganze Spiel über begleitet. Natürlich ist es keinem zuzumuten, alle 50 Level in einem Zug durchzuspielen. Und da nicht jeder einen Freezer zum Abspeichern sein Eigen nennen kann, haben die Programmierer dem Spieler die Möglichkeit eröffnet, sowohl die Level null bis neun direkt, als auch die Level 10, 20, 30 und 40, sofern man sie erreicht hat, per Tastendruck anzuwählen. Zu diesem Spiel läßt sich noch sagen, daß es einen sehr lange fesseln kann, da man immer noch das nächste Bild sehen will, weil sich die Programmierer hierbei sehr viel Mühe gegeben haben. Da das Spiel auch nicht zu schwer ist und man die Level anwählen kann, ist es jedem sehr zu empfehlen.

Braincracker

Das zweite Spiel ist der Braincracker. Der Computer gibt ein Quadrat vor, das es nachzubilden gilt. Das besondere an diesem Spiel ist, daß es zum einen zwei wirklich verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt, zum anderen, daß bis zu vier Spieler an einer Runde teilnehmen können. Außerdem ist auch eine Steuerung über die Maus möglich, was ein weiterer Pluspunkt ist. Hat man nun das vorgegebene Quadrat vor sich liegen (Typ B) oder auch nur kurz zu Gesicht bekommen (Typ A) so geht es auch schon los. Man muß nun mit dem Feuerknopf ein Teil setzen, bzw. nehmen. Im ersten Level ist dies noch einfach, wenn die Quadrate immer



größer werden, greift man immer häufiger auf die Funktion Show Original zurück. Das Ziel des Spieles ist etwas dürftig, man muß lediglich 50000 Punkte erreichen. Positiv an diesem Spiel ist außer der Steuerung die Möglichkeit für vier Spieler. Herausragend ist bei diesem Spiel noch die wirklich gut gelungene Grafik, die das Spiel stimmungsvoll unterstützt.

Atari-Klick

Atari-Klick stammt von dem selben Autor wie Braincracker. Wer kennt ihn nicht, den Liebling der Bildzeitung, der schon einige Jahre verstorben ist, Hans Rosenthal. Seine Sendung Dalli Dalli bekommt mit diesem Spiel posthum eine Ehre erwiesen. Es ist nämlich dem Teil Dalli-Klick nachempfunden. Langer Rede kurzer Sinn: man bekommt ein Bild vorgehalten, von dem einem langsam ein Teil nach dem anderen gezeigt wird. Wer's weiß drückt Feuer. Dann gibt man die Lösung ein. Hat man recht, gibt's Punkte, ansonsten geht's weiter. Auch dieses Spiel ist wieder für vier Spieler ausgestattet. Der Vorteil ist, daß man auch eigene Bilder für das Spiel verwenden kann. Die Grafik ist spitzenmäßig. Es wurden nicht irgendwo Bilder geklaut, sondern der Autor hat selbst zum Joystick gegriffen. Leider verliert das Spiel schnell an Reiz, wenn man alle 12 Bilder gesehen hat, denn die eigenen Bilder kennt man ja. Da hilft nur Tauschen mit Freunden, die das Spiel auch haben. Insgesamt gesehen ist diese Compilation eine lohnende Anschaffung für die, die Pogotron noch nicht besitzen. Andernfalls sollten nur Brainkillerfans unbedingt zugreifen, da diese Compilation Spielspaß für lange Zeit bringt. Frederik Holst

Best.-Nr. AT 216 DM 19,80

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise bis zu 500,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 500,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten



Einsendeschluß: 15.09.92



Hier nun die Gewinner des letzten Programmierwettbewerbs

1. 256-Farben-Animationsdemo/Master Blaster (Oliver Cyranka)
2. Grafikdemos (Lothar Reichart)
3. Hawk-Musikdemo (Oliver Redner)
4. Adreßprogramm (Michael Müller)
5. Fraktal-Draw V1.5c / V1.5m (Volker Matzat)
6. Lexikon (Helmut Kadur)
7. Roulette (Mario Trams)
8. Autokosten (Alfred Zügner)
9. Geradengleichungen (G. Kuntze)
10. Vokabeltrainer (U. Vogel)

ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten.

Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die **ATARI-GEMEINSCHAFT** zusammenhält.

Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, **sollten Sie alle USER aus Ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.**

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe **XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.**

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie.

Das Einzelexemplar kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

O 3/87	O 5/88	O 3/89	O 11-12/89
O 1/88	O 6/88	O 7/89	
O 3/88	O 10/88	O 8/89	
O 4/88	O 11/88	O 9-10/89	

Name ____________________ Straße ____________________

PLZ/ORT ____________________

O Bargeld (keine Versandkosten)   O Scheck (+ 4,- DM Versankosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Praxistest: Waseo-Designer Disk

Tips& Tricks: Rund um Players

Liegt in Ihrer Hand: Interessante Kommunikationsecke

PD-Ecke: Neue Highlights

Serien: Jeweils der siebte Teil

Neue spannende Spiele für den Atari XL/XE

Die Ausgabe 7/92 erscheint Ende August

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:
Peter Eilert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Sölbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Frederik Holst
Tobias Geuther
Friedhelm Marxen

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax.: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Aufruf zur Mitarbeit

Eine alte Weisheit besagt, daß eine Zeitschrift nur so gut sein kann, wie es seine Leser sind!

Damit also Ihr ATARI magazin so attraktiv wie möglich wird, sollten Sie aktiv daran teilnehmen.

Bei folgenden Punkten können Sie sich aktiv an der Gestaltung des ATARImagazin's beteiligen:

1) Games Guide

Pokes und Lösungen (mit/ohne Zeichnung)

2) Tips & Tricks

Kleinere Tips oder Listings

3) Kommunikationsecke

Fragen, Antworten, Leserbriefe, Grüße , Zeichnungen oder was Ihnen sonst noch einfällt

4) Teilnahme am Preisausschreiben

5) Kleinanzeigen aufgeben

6) Am Programmierwettbewerb teilnehmen

Seien Sie aktiv, damit das ATARI magazin so wird, wie Sie es wollen!!!

Für jeden Beitrag sind wir dankbar!!!

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

HIGHLIGHTS des Monats von PPP

"C:" - Simulator



Sind Sie Besitzer von Cassettensoftware und haben die langen Ladezeiten gehörig satt? Dann haben wir genau das Richtige für Sie. Die Wartezeiten sind nun vorbei!

Der "C:"-Simulator, ermöglicht es Ihnen, Ihre Cassettensoftware auf Diskette zu kopieren und dann diese sofort griffbereit zu haben.

Ca. 90% aller Cassettenprogramme lassen sich auf Diskette bannen. Es besteht sogar die Möglichkeit, mehrere Programme auf einer Diskette unterzubringen und diese über ein Menü anzuwählen.

Desweiteren bietet Ihnen diese ausgereifte Software auch ein spezielles Kopierprogramm.

Best.-Nr. AT 80 DM 19,90

Die Qtec-Maus

Der große Vorteil dieser Maus liegt darin, daß sie für einen Atari ST, einen Amiga, einen Amstrad PC und natürlich für den XL/E verwendbar ist. Für die unterschiedlichen Computer sind Adapterkabel vorhanden. Die ergonomische Form der Maus liegt gut in der Hand. Die Kanten und Ecken sind gerundet, die Höhe ist etwa die Hälfte einer original ST-Maus. Auch die zwei, an der Frontseite angebrachten Präzisionstaster, sind höchst Benutzerfreundlich und sehr leichtgängig. Die Lauf- oder Gleitfähigkeit der Maus ist sehr präzise.

Best.-Nr. AT 165 DM 59,-

DTP: WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.



Best.-Nr. AT 168 DM 34,90

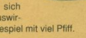
LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich. Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 DM 29,80

Der Graf von Bärenstein

Das neue Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 24,90

SHOGUN Master

Shogun Master ist dem Brettspiel Shogun von der Spielefirma Ravensburger nachempfunden. Für alle die dieses Spiel nicht können, hier nun eine kleine Erklärung: Es können 2 Spieler, 1 Spieler gegen den Computer oder der Computer gegen sich selbst spielen. Ziel des Spieles ist es entweder, dem Gegner so viele Steine zu schlagen, bis er nur noch 2 Steine hat, oder man versucht, den Shogun-Stein des Gegners zu fangen (bzw. matt zu setzen). Bewegen kann sich ein Stein um genau soviele Felder, wie die Zahl auf ihm anzeigt (diese Zahl ändert sich mit jedem Zug, und kann zwischen 1 und 4 liegen). Bei jedem Zug darf nur einmal die Richtung gewechselt werden. Jetzt aber genug der Erklärungen. Probieren Sie einfach dieses hervorragende Spiel selbst einmal aus.

Best.-Nr. AT 107 DM 24,90

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETTEN, TEL. 07252/3058